Sfârşitul lui FIFA? Starurile fotbalului atacă în instanţă EA & Co. • Dezvăluiri: Imagini exclusive de la Z2

PC Games

Ştii ce se joacă

69.000 lei nr. 5/anul I/august-septembrie 2000

cu 2 CDuri
10 DEMOuri
3 VIDEOuri
39 PATCHuri

Add-ons pentru Unreal şi Rollercoaster Tycoon

Diablo 2

POSTER CADOU



Test intensiv: Vă oferim toate detaliile secrete ale jocului
Explicaţii pas cu pas: Cum vă dotaţi eroii

CU DEMO

Deus Ex

16 pagini cu tips la Diablo 2

Palpitant ca X-Files: Test profesionist şi tips

TOOLS PE CD

Graphic-Power pentru toţi

Jocuri mai rapide: Capacităţi mai mari gratuit

2 CDuri cu demouri şi videouri

Add-ons şi patch Half-Life

Starlancer, Deus Ex, Euro 2000, Flying Heroes, Kiss: Psycho Circus, Messiah

VIDEOREPORTAJE EXCLUSIVE

Cele mai bune jocuri pe video:
- Z2 (exclusiv)
- Dark Reign 2
- Vampire
- Deus Ex
- Ground Control
- Heavy Metal F.A.K.K. 2



Tips & Tricks: Diablo 2, Deus Ex, Vampire, Dark Reign 2

Diablomania: pro şi contra



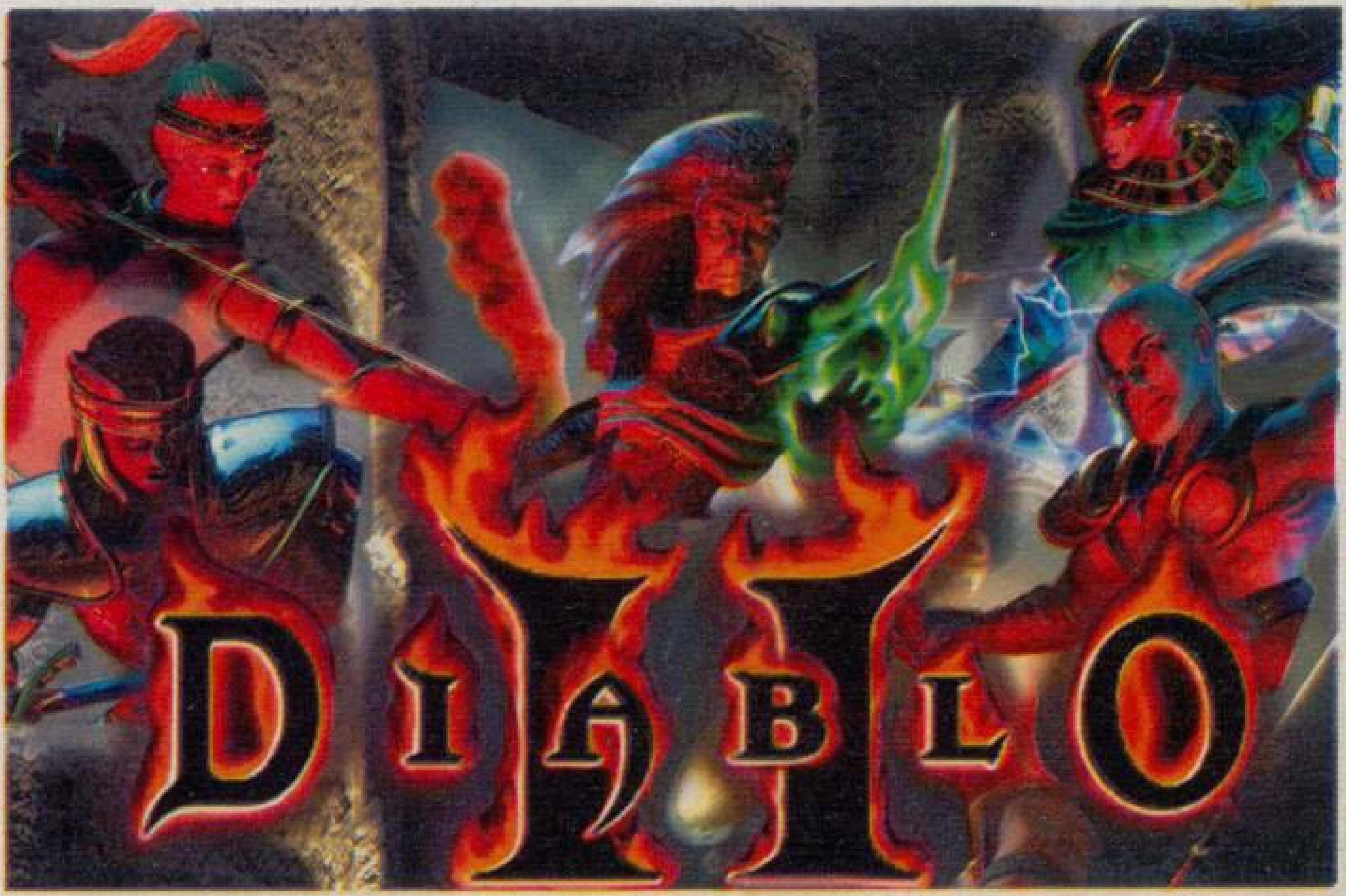
GEO CĂTUNEANU
Redactor-şef

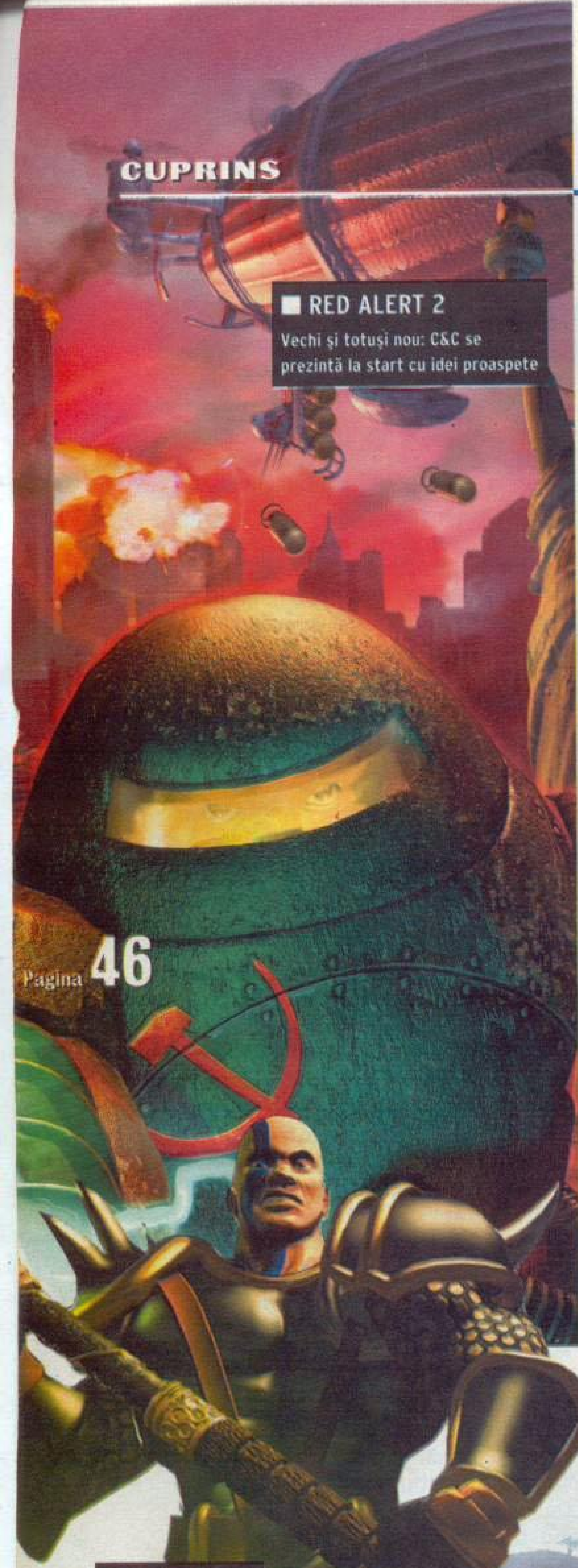
Fraţilor, se întâmplă ceva ciudat. Serverele de jocuri de acţiune şi strategie, care altădată gemeau de jucători, sunt din ce în ce mai goale. Puşcaşii marini au atârnat lansatorul de rachete în cui, iar călugării Nali au abandonat cauza dreaptă pentru care luptau cu minigun-ul în mână. Pe coridoarele bazelor se aşterne praful şi pânze de păianjen încep să crească pe la colţuri. Câmpiile întinse ale Aiur-ului nu mai colcăie de zerglingi însetaţi de sânge, iar dark templar-ii au dispărut ca prin minune. O atmosferă lugubră s-a instalat fără drept de apel pe majoritatea calculatoarelor, întunericul fiind la el acasă în camerele gamerilor. Nu se aude nici o mişcare, doar undeva, în fundal, se tânguie cineva rănit de moarte, sau poate torturat. O muzică sumbră amintind de catedrale gotice îţi strecoară frigul până în măduva oaselor, deşi suntem în plină vară. Toate aceste simptome nu pot avea decât o singură explicaţie: diablomania.

Aşa este, se pare că Blizzard a făcut-o din nou (ca şi Britney Spears) şi ne-a dat de lucru pentru o bună bucată de vreme. Deşi intervalele de timp între jocurile emise de această companie sunt imense (spre disperarea fanilor), atunci când, în sfârşit, ea scoate câte ceva pe piaţă, celelalte firme trebuie să privească şi să ia aminte. Se pare că cei de la Havas au ştiut ce fac atunci când i-au achiziţionat pe producătorii lui *Warcraft*, *Starcraft* şi *Diablo*, deoarece recent apărutul *Diablo 2* a depăşit milionul de cópii vândute şi nu dă nici un semn că s-ar opri aici. Oricum şi orice ar zice cinicii sau scepticii, jocul este un succes şi tinde să devină, dacă nu a devenit deja, un fenomen social. Cel puţin în rândul gamerilor. Având un grad ridicat de rejucabilitate, dat în primul rând de mulţimea de obiecte rare şi unice aflate în joc, care stimulează masiv mania de colecţionare, precum şi de faptul că hărţile şi inamicii sunt generaţi aleator la fiecare nou joc, putem spune că pentru o lungă perioadă de acum încolo el va reţine atenţia majorităţii cetăţenilor cu drept de joc. Deja de pe acum discuţiile preferate la întâlnirile dintre gameri sunt ceva de genul: „Bey, să vezi ce l-am hăcuit pe Duriel cu paladinul meu de nivel 24, aveam 6 puncte la zeal şi, combinat cu un might de 10, nici n-a ştiut ce l-a lovit, başca am un claymore meseriaş imbuat de Charsi, cu veryfast attack şi damage 16-52 plus 8-16 lightning attack, că mi-am păstrat questu până în actu 2" „Las' că nici eu n-am avut treabă cu necromantu' meu de nivel 32, sunt deja pe nightmare şi când summonesc un golem de sânge sau unu de foc, nu mişcă nimeni în front, plus că am şi un bonewand cu +3 la golem mastery. Mai bine zi ce rare items ai mai găsit, că poate punem de-un schimb..."

Ca şi cum partea de explorare a universului întunecat al jocului, de urmărire a firului epic - strălucit punctat de filmele dintre capitole - şi de rezolvare a questurilor, pe lângă neobosita îmbunătăţire a personajului şi căutare a celor mai cool artefacte n-ar fi fost de-ajuns, un cuvânt greu de spus îl are şi partea interactivă. Adică, mai pe româneşte, multiplayeru'. Battle.net-ul geme deja de meseriaşi care alcătuiesc echipe cât mai echilibrate, încercând să cureţe iadul de monştri pe cele mai grele nivele de dificultate, cursa pentru cel mai puternic personaj este în plină desfăşurare şi au loc chiar concursuri de modă, câştigate de cele mai arătoase armuri şi arme, fiecare set fiind reprezentat diferit pe modelul personajului. Nu lipsesc, bineînţeles, PlayerKiller-ii, asasinii de jucători care s-au ivit pe servere încă de pe vremea primului *Diablo*. Peste noapte, au apărut şi apar în continuare şi servere neoficiale de *Diablo 2*, însăilate de şi pentru cei ce nu au binevoit (sau nu şi-au permis financiar) să achiziţioneze cópii legale ale jocului. Oricum, aceştia din urmă pierd, deoarece din cauza lipsei unui cod valid nu pot fi prezenţi acolo unde se desfăşoară adevărata acţiune şi unde caracterele nu pot fi pompate cu trainerele sau hack-uite, adică pe Battle.net.

Jocul are şi părţile lui slabe. Rezoluţia limitată la 640x480, repetitivitatea care poate interveni la un moment dat, sistemul ciudat de salvare a personajului, care nu permite salvarea decât cu condiţia de a ieşi din jocul curent, faptul că nu este suficient de lung pentru apetitul fanilor cărora li s-au lungit urechile de atâta aşteptare, toate acestea sunt câteva dintre ele. Cea mai importantă, însă, este adictivitatea necontrolată pe care o poate produce, creând dependenţă mai ceva ca un drog rafinat şi văduvind de jucători celelalte jocuri care au apărut în această perioadă şi multe din favoritele ceva mai vechi. Asta însă nu este o parte slabă, ci dimpotrivă, un atribut al învingătorilor, şi orice ar spune gurile rele, *Diablo 2* rămâne unul din cei mai serioşi candidaţi la titlul de „jocul anului". Deocamdată, vă dorim succes şi "you must hurry, because *Diablo* nears his goal"!





RED ALERT 2
Vechi şi totuşi nou: C&C se prezintă la start cu idei proaspete

Pagina 46

DIABLO 2
După o întârziere de peste un an, a trebuit să analizăm cu multă atenţie acest RPG. Toate detaliile referitoare la hitul acestei veri acesteia le puteţi citi la pagina 52.

Pagina 88

PC Games

Service

Actualităţi

Magazin

Avanpremieră



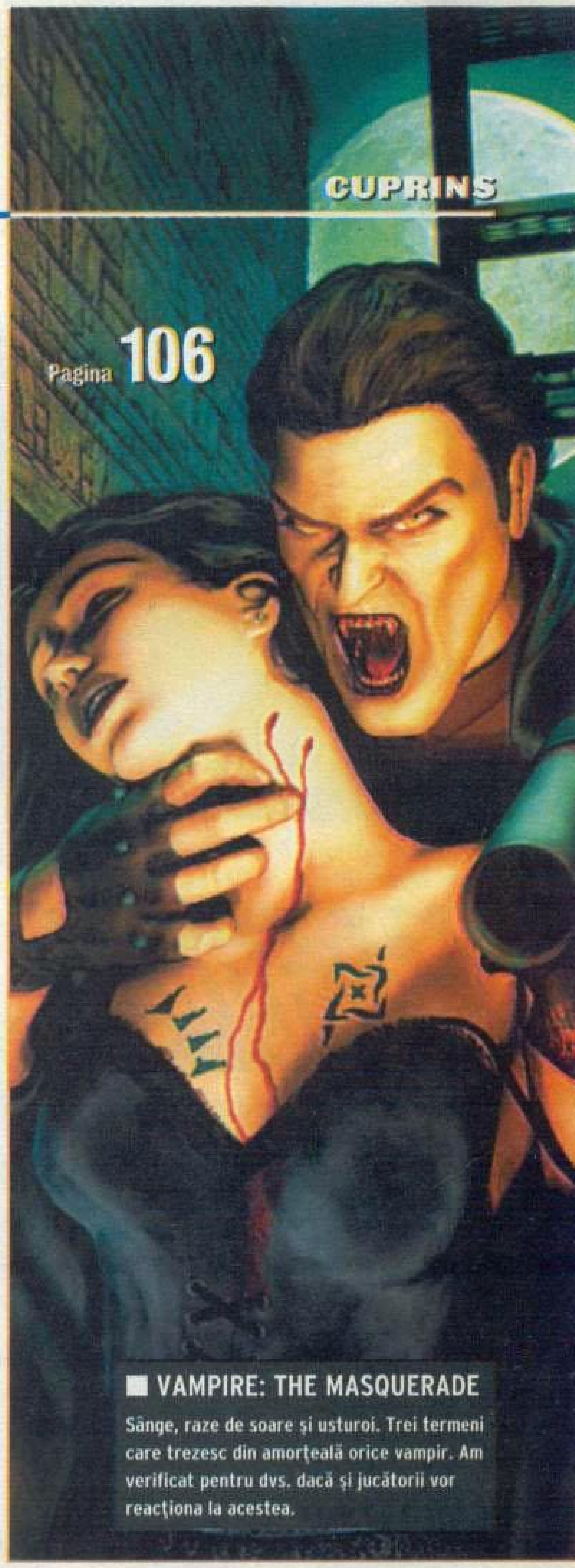
MOTOCROSS MADNESS 2
Salturi mari, cascadorii excelente. Motocross Madness 2 demonstrează din nou cât de palpitant poate fi un simulator.

Pagina 11

Test

Hardware

Tips & Tricks



Pagina 106

■ VAMPIRE: THE MASQUERADE

Sânge, raze de soare şi usturoi. Trei termeni care trezesc din amorţeală orice vampir. Am verificat pentru dvs. dacă şi jucătorii vor reacţiona la acestea.



■ GRAND PRIX 3

Va ajunge şi partea a III-a a simulatorului lui Geoff Crammond in pool position? Testul nostru vă răspunde amănunţit.

Pagina 98



Pagina 48

■ Z2

Mai rapid decât şahul-fulger şi mai tactic decât C&C. Cu hitul RTS Z2, Bitmap Brothers marchează o revenire în forţă.

CUPRINS CD-ROM



■ HALO
Prezentarea combinației de la E3 vă arată cum va fi gameplay-ul în jocul finalizat.

■ DEUS EX
Cu demo-ul jucabil puteți afla de ce legenda designerilor Warren Spector și-a depășit din nou propriile performanțe.



■ STARLANCER
Luna trecută a fost încoronat ca highlight, acum urmează demo-ul jucabil. Faceți o călătorie de probă cu cea mai nouă capodoperă a lui Erin Roberts!

PC Games

Indicații CD-Rom la pagina 150

Demo-uri CD 1

Deus Ex
3D-Action,
Eidos

Starlancer
Microsoft,
Space-Action

Roland Garros 2000
Sport,
Cryo Interactive

Demo-uri CD 2

Euro 2000
Sport,
Electronic Arts

Flying Heroes
3D-Action,
Take 2 Interactive

Messiah
Action,
Virgin Interactive

Cannonsmash
Sport,
Kanna Yoshihiro

Kiss Psycho Circus
3D-Action,
Third Law Interactive

Vampire
Action RPG,
Nihilistic Software

Videoreportaje CD 2

Actualități:
Heavy Metal F.A.K.K.2
KISS: Psycho Circus
Tropico
Rune
Blair Witch Project

Avanpremieră:
Z2
Evil Islands
Dungeon Siege

Rewiew:
Deus Ex
Ground Control
Dark Reign 2
Vampire: The Masquerade

Tools CD 1

Acrobat 4.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Gamespy
Counter-Strike v6.5
Half-Life: Matrix
Unreal Tournament Maps + Mods
Rollercoaster Tycoon Add-Ons
Anno 1602 - scenariu

Bugfixes CD 1

Command & Conquer 3: Tiberian Sun v2.03
Diablo 1 v1.08
Half-Life: Opposing Force v1.1.0.0
Messiah v2.0
Soldier of Fortune v1.05 von v1.03
Unreal Tournament v420 (d)
Sim Theme Park v2.0

Hardware CD 1

Ali AGP-Driver 1.65e
Ali IDE 3.56
AMD750 AGP Driver v4.61
Asus Smartdoctor V6x00
Asus Win9x Serie Detonator 5.16
Creative Fast Trax
Detonator Coolbits
Diamond Viper II 95101
DirectX Kontroll Panel
DVD Genie 3.50
Elsa Gladiac 5.22
Guillemot 3D Prophet 5.22
i820
Matrox 6.00.010 Beta
Matrox Tuning Tool 120b
PCIList 2.10
PowerStrip 2.69
Rage Fury Maxx
S3 Tweak Tool 109a
TV Tool
VIA AGP Driver 4.03
Village Mark
V5 5500 driver 1.00.01
3Dfx Voodo4 5 Overclocking

IMPRESSUM

PC Games România

Redacția:
George Cătuneanu
Corneliu Dan
Andrei Ritok-Schotsch
Ciprian Coroianu
Dana Crăciunescu
Robert Mark Ferenczi
Public relations:
Șerban Laza
CD Rom:
Kramer Zoltan
Colaboratori:
Simona Iacob
Rodica Zincă
Ionuț Ghionea
Producție:
Dorin Onica
Publicitate:
sc Amalia Internațional
Tel/Fax: 059-411154
Tipar:
sc Crispapier
sc Infopress
Serviciu abonamente și comenzi:
Paul Mork
tel: 059-479661
Vânzări directe:
Sorin Puștea tel: 092-450577
Marius Chirică tel: 059-479661
Distribuție-București:
sc Alcris srl
Tel. 01-6104494, 092-311271
Contabilitate:
Roxana Popovici
Director Financiar:
Cristina Paap
Adresa redacției:
PAM Grup srl
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30,Ap. 3
Tel. 059-479661
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail :pcgames@rdsor.ro
redactie@pcgames.ro
ISSN: 1454-9964
Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Adresa redacției
COMPUTEC MEDIA PC Games
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg
Germania
e-mail: redaktion@pcgames.de
Tel. service : 0049-911-2872-150
Conducere:
Christian Geltenpoth (președinte),
Roland Arzberger, Oliver Menne
Redacția Germania:
Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt,
Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner,
Daniel Kreiss
Editura
COMPUTEC MEDIA
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg

PC-Games team intern

Să încercăm să ne cunoaştem mai bine

PC Games România



Dana Crăciunescu

Tehnoredactor
apetitul pentru muncă şi centura de aikido vor cântări greu în obţinerea cetăţeniei japoneze.



Geo Cătuneanu

Redactor-şef
coboară, ne vorbeşte puţin, apoi urcă la loc în hiperspaţiu.



Corneliu Dan

Redactor
Nietzsche l-a văzut la treabă, după care a elaborat teoria supraomului.



Andrei Ritok

Redactor
de când hoţii i-au luat bicicleta, e prins într-o campanie pentru susţinerea candidaturii lui Vlad Ţepeş la preşedinţie.



Şerban Laza

Public Relations
într-o singură poştă a redacţiei reuşeşte să răspundă aceleiaşi întrebări de un număr nelimitat de ori, fără să se plictisească.



Ferenczi Mark

Tehnoredactor
nu poate fi oprit din tehnoredactare nici cu cămaşa de forţă.



Ciprian Coroianu

Redactor
ne zâmbeşte irezistibil, apoi ne încredinţează misiuni imposibile.



Ionuţ Ghionea

Corespondent
scrie despre români şi Internet. Ambele subiecte sunt inepuizabile.

PC Games Germania

Strategie



Peter Kusenberg

Redactor
încă se ceartă cu fiica sa, în legătură cu destinaţia concediului.

Strategie



Petra Maueröder

Redactor-şef
din păcate, a pariat pe Anglia la Europene.

Simulatoare



Sascha Gliss

Redactor
până ce îşi va cumpăra o maşină nouă, va circula cu autobuzul şi cu trenul.

Action



Andreas Sauerland

Redactor
se enervează pentru festivalurile de vară pierdute.

Aventură



Daniel Ch. Kreiss

Redactor
Venerează Bundesliga pentru rezultatele impresionante de la Euro 2000.

Simulatoare



Harald Wagner

Redactor
este optimist şi se bucură de *C&C: Red Allert 2.*

Tips & Tricks



Florian Weidhase

Redactor-şef T&T
şi-a dat seama că chelia îi dă mult de lucru.

Hardware



Thilo Bayer

Redactor-şef hardware
datorită temperaturilor tropicale, vrea să se lanseze în afaceri cu ventilatoare.

Hardware



Armin Lenz

Redactor Hardware
a comandat un automat de snacks-uri pentru munca din week-end

Tehnică



Bernd Holtmann

Redactor hardware
îl înlocuieşte pe Kristoffer în laboratorul de testare.

CD-ROM



Jürgen Melzer

Redactor-şef CD-ROM
se bucură deja de pe acum de zilele mai răcoroase ale toamnei.

Sport



Florian Stangl

Redactor-şef
dacă ar avea un milion de mărci, le-ar investi pe maşinile sale din garaj.



Cultures

■ PRODUCĂTOR **Funatics** ■ DISTRIBUITOR **THQ**

Această imagine provine din Mülheim an der Ruhr şi nu de la Blue Byte, chiar dacă aşa pare la prima vedere. La *Cultures* lucrează echipa Funatics ale cărei trei capete Thomas Häuser, Thomas Friedmann şi Thorsten Knop au meşterit în trecut la Blue Byte. Lumea extrem de detaliată a jocului se poate doar intui pe baza acestei imagini, căci harta întreagă este de aproximativ nouă ori mai mare decât acest cadru. Ceea ce face *Cultures* atât de interesant veţi afla în numărul următor al revistei.



Un înger al luminii în Gothic Chapel

FúnLabs are în lucru un proiect original de joc "multiplayer only" - numit Daemons

FACTS

Despre ce este vorba?
Pe data de 28 iunie, la New York, în cadrul PC Expo, NVIDIA a prezentat noua placa grafica GeForce 2 MX, folosind unul din demo-urile tehnologice realizate de Fun Labs. Demo-ul numit *Gothic Chapel* a rulat fără probleme, prezentând din plin capacităţile noului produs. Acest demo se află în prezent pe site-ul NVIDIA, la adresa: www.nvidia.com, având 13Mb. Noul engine creat de FunLabs suportă numai plăci video T&L (Transform & Lighting - implementarea funcţiilor hardware de transformare şi iluminare direct pe placa grafică), DirectX 8 şi rulează atât pe PC, cât şi pe platformele X-Box.

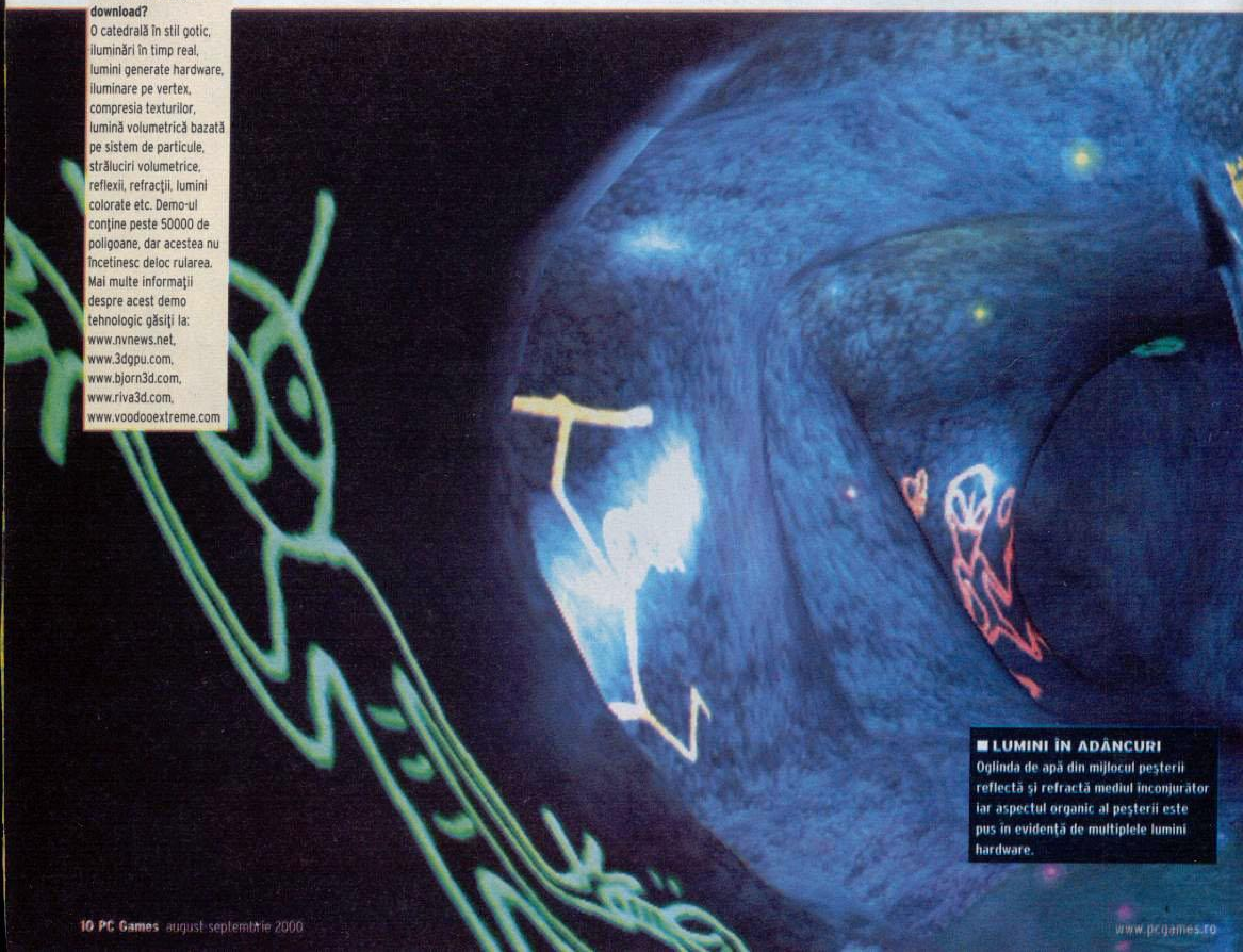
Ce vom vedea după download?
O catedrală în stil gotic, iluminări în timp real, lumini generate hardware, iluminare pe vertex, compresia texturilor, lumină volumetrică bazată pe sistem de particule, străluciri volumetrice, reflexii, refracţii, lumini colorate etc. Demo-ul conţine peste 50000 de poligoane, dar acestea nu încetinesc deloc rularea. Mai multe informaţii despre acest demo tehnologic găsiţi la: www.nvnews.net, www.3dgpu.com, www.bjorn3d.com, www.riva3d.com, www.voodooextreme.com

Bazat pe engine-ul realizat de Fun Labs se dezvoltă în prezent jocul Daemons. Acesta va aduce o mulţime de elemente noi şi promite foarte mult, atât ca idee, dar şi ca realizare tehnică. PC Games vă prezintă ultimele noutăţi aflate prin amabilitatea domnului Adrian Filippini, project manager în cadrul firmei.

Conceptul: In spatele acestui 3D shooter, gândit în special pentru multiplayer, stă o idee cât se poate de simplă: jucatorul va conduce un demon care luptă pentru a ajunge la gradul suprem, Dark Lord. Personajul devine mai puternic şi avansează în grad pe parcursul jocului,aceasta bazându-se şi pe stilul de joc. Astfel, cu cât jucatorului îi creşte experienţa de joc se dezvoltă la rândul lor puterea armelor, abilităţile personajului şi nivelul energetic (folosită pentru



PERSPECTIVĂ DINAMICĂ Aici se poate observa efectul de lumină volumetrică, iluminarea hardware şi efectul de refracţie al îngerului(stânga sus).



LUMINI ÎN ADÂNCURI
Oglinda de apă din mijlocul peşterii reflectă şi refractă mediul inconjurător iar aspectul organic al peşterii este pus în evidenţă de multiplele lumini hardware.

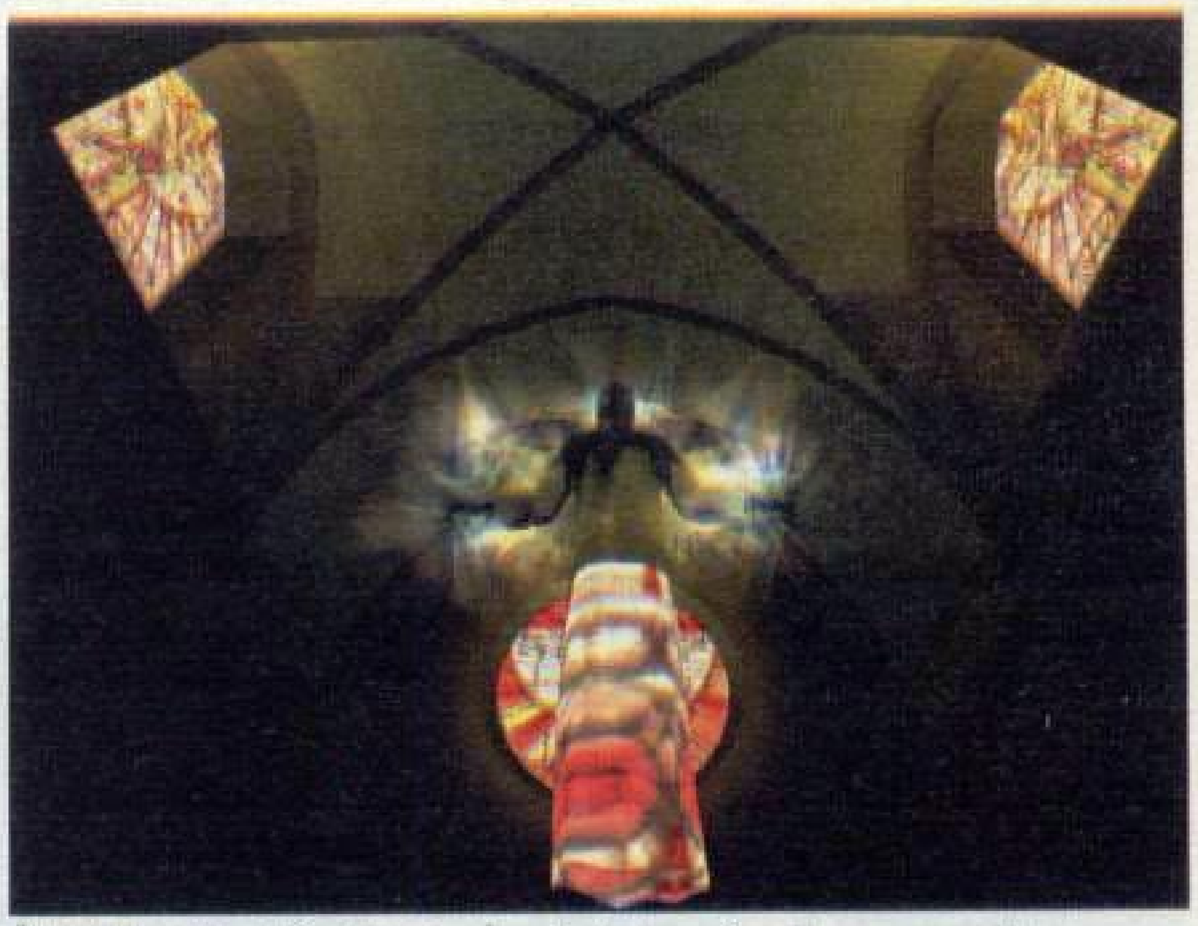
muniţie şi/sau armură). Din câte am înţeles, fiecare personaj va deveni unic, în funcţie de personalitatea şi stilul jucătorului. Cu alte cuvinte: Can you handle it?

Demonii: Prin natura lor, aceştia sunt creaturi războinice, dornice de putere şi faimă. În joc vor exista mai multe tipuri de demoni, diferenţa între ei constând în principal într-o abilitate unică (skill), care îi conferă un anumit avantaj la un moment dat. De accea, alegerea la început a demonului este foarte importantă şi va influenţa în mod categoric stilul de joc. Abilităţile speciale se impart în trei tipuri principale: Offensive, Defensive şi Indirect.

Armele: Demonii pot converti energia în materie. La început, demonul are acces doar la trei arme. Pe măsura avansării în grad şi câştigând experienţă, veţi avea acces la arme noi. Toate armele folosesc energia, atât pentru obţinerea muniţiei, cât şi pentru creşterea puterii de foc. Puterea de foc mai depinde şi de modul în care este folosită arma. Veţi folosi aruncătoare de flăcări, de discuri, de cuie înroşite în foc, de trăsnete. Nu s-a hotărât încă numărul armelor care vor exista în joc.

Energia: Mai bine spus, Dark Energy. Aceasta este prezentă în lumea demonilor şi se găseşte sub diferite forme, precum: un izvor într-o peşteră, o oglindă, cristale, fluxuri energetice, totemuri, sanctuare, etc. Atingerea acestora restaurează energia vitală şi armura. Dar, cum energia poate fi convertită şi în muniţie, apare desigur dilema: apărare sau atac? Sursele de energie sunt diferenţiate, atât ca aspect cât şi ca valoare de transfer.

Stilul de joc: Jocul va fi gândit în special pentru multiplayer. Din acest motiv, în prezent se lucrează la modul Deathmatch. Odată terminat acesta, vor fi create şi alte stiluri precum: Capture the Soul, Diabolique etc. După fiecare mod de joc creat se va face o testare pentru a verifica dacă totul funcţionează aşa cum a fost gândit şi dacă jocul este echilibrat. Un daemon îşi poate creşte puterea prin avansare în grad (mai multe frag-uri, mai multe puncte de experienţă, acces la arme mai noi şi mai puternice). Folosind timp îndelungat aceeaşi armă, demonul devine expert, iar puterea de foc a acesteia va creşte. La fel, cu cât abilitatea specială este folosită mai des, cu atât raza sa de acţiune şi puterea vor creşte. Jocul se va desfăşura prin castele medievale, catedrale, catacombe, peşteri, temniţe, toate cu un puternic "feeling" gotic. Veţi întâlni uşi şi trape secrete, lifturi, platforme mobile, scări, geamuri cu vitralii, statui, lumini colorate şi umbre în timp real. Sunetul va fi pe măsura graficii şi ideii, cuprinzând ţipete, huruit de lanţuri, lovituri de ciocan, şuierul vântului prin holuri întunecoase etc.



ÎNGERUL, **"îmbrăcat" într-un efect de reflexie care permite observarea vitraliului frontal.**



Firmele româneşti vor avea foarte curând un cuvânt greu de spus pe piaţa software mondială. Fun Labs a "Daemon"-strat-o deja.

Tehnologia: Engine-ul jocului va suporta un mediu înconjurător interactiv, parţial destructibil, şi foloşeşte lumini, sunet şi muzică 3D, efecte speciale (fum, foc, oglinzi, lavă, morphing, etc.), toate excelent realizate.

Trebuie subliniat faptul că acest engine a fost integral dezvoltat de Fun Labs. Se pare că firmele româneşti vor avea foarte curând un cuvânt greu de spus pe piaţa software mondială, iar produsele pe care scrie "Made in Romania" se vor găsi pe rafturile magazinelor din întreaga lume.

a consemnat Ciprian Coroianu



LUMINĂ VOLUMETRICĂ Exemplu de lumină volumetrică realizată în două variante: statică(vitraliile laterale) şi dinamică (vitraliul frontal) prin suprapunere de poligoane

PE ŞLEAU



Producătorii de console au descoperit şi atracţia formelor geometrice diferite de cele cu muchii drepte. Pe când prima consolă rotundă?

Totu-i rotund

Florian Stangl

De regulă, cutiile noastre de jocuri stau vertical sub masă şi sunt umplute cu componente colţuroase, ca unitatea CD sau placa grafică. Pentru amatorii consolelor încep în curând vremuri neobişnuite, deoarece producătorii au descoperit satisfacţia oferită de formele geometrice rotunjite. Începătorul branşei, Microsoft, a copleşit designerii cu un prototip în formă de X al promiţătorului Xbox, iar veteranul Nintendo şi-a rebotezat consola din iniţialul Dolphin în StarCube. Şi oare cum arată chestiunea? În formă stelată? Puţin probabil, căci asemănarea cu Xbox-ul ar fi prea mare. Prin urmare, un cub. Nu, căci atunci ar arăta ca un mic PC. Deci un amestec? Asemănător cubului diabolic din filmul Hellraiser, cu vârfuri şi cu ţepi? Oricum, nu contează. La noi în redacţie se încearcă oferirea distincţiei de marcă înregistrată onorabilului nostru coleg Kreiss. Altfel, producătorul de console Sega ar putea să vină la un moment dat cu ideea de a boteza urmaşul lui Dreamcast cu frumosul nume de DanielKreiss. Sau poate vreo revistă concurentă s-ar putea intitula GameKreiss.

Xbox şi StarCube: oare mai sunt la modă unghiurile drepte?

Tomb Raider 5

Revine în fiecare an: Lara Croft continuă aventura



CĂLĂTORIE ÎN TIMP Din imaginile versiunii PlayStation se poate constata că tehnica rămâne aceeaşi.



FOC DUBLU La acest principiu de succes nu se va schimba nimic.

Până la mijlocul anului, firma distribuitoare Eidos a respins toate zvonurile privind publicarea unui nou episod din seria de succes. Din iulie, s-a stabilit că fanii se vor putea bucura de *The Tomb Raider Chronicles*. Este vorba de un ansamblu de aventuri palpitante, pe care Lara le-a trăit în anii trecuţi. Fanii care au parcurs de-a fir a păr toate episoadele ar putea fi interesaţi de scene până la ora actuală necunoscute, din viaţa turbulentă a frumoasei de profesie arheolog.

■ GEN **Action-Adventure** ■ PRODUCĂTOR **Core Design**
■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ TERMEN DE APARIŢIE **decembrie 2000**



■ LA 17 ANI OMUL MAI VISEAZ Lucy Clarkson lucrează ca manechin, prezentând slipuri de baie şi lenjerie intim Acum se angajează pentru cea mai nouă aventură a Larei.

Moştenitori ai druizilor

În rolul unui detectiv, dezlegaţi enigma din jurul unui ordin misterios



LINIŞTE APARENTĂ Detectivul Halligan interoghează un om zgârcit cu vorba, care pescuieşte într-un port.

O serie de crime înspăimântă oraşul, iar dvs. porniţi în căutarea făptaşilor. Indiciile vă conduc pe urmele unui ordin de druizi, care fac sacrificii umane pentru a invoca puteri satanice. Alături de o isteaţă însoţitoare, dr. Turner, călătoriţi prin timp şi trăiţi aventuri în care trebuie să luptaţi pentru supravieţuire. În peste 50 de peisaje, traversaţi peste 300 de scene de joc, a căror tentaţie este sporită de dialogurile nelineare şi animaţii realistice.

■ GEN **Aventură** ■ PRODUCĂTOR **House of Tales**
■ DISTRIBUŢIE **CDV**
■ TERMEN DE APARIŢIE **noiembrie 2000**

Halo

Exploziile de bucurie sunt permise: Halo apare pentru PC



DEZNODĂMÂNT Savuraţi lupte într-o lume minunată SF.

Microsoft a confirmat oficial că va exista o versiune PC a lui *Halo*. După ce firma producătoare a fost preluată de Microsoft, au circulat zvonuri că spectaculosul shooter va fi realizat în exclusivitate pentru consola Xbox a lui Microsoft. Fanii se pot bucura de misiuni în care figurile şi obiectele peisajelor par atât de naturale cum nu s-a mai văzut în nici un alt joc PC. Bungie a anunţat că se lucrează cu aceeaşi tehnică la încă un titlu de acţiune. *Fantasy Siege* utilizează o grafică detaliată pentru a reda o lume plină de creaturi fabuloase.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **Bungie**
■ DISTRIBUITOR **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. I/2001**

Resident Evil 3

Nemorţii îşi fac pentru a treia oară de cap

După ce a supravieţuit încercărilor din partea a doua, acum o aşteaptă altele şi mai mari. Jill Valentine luptă împotriva unor creaturi ale concernului lipsit de scrupule Umbrella Corporation. Pentru aceasta, eroina îşi pune masiv capul la bătaie, utilizând şi un arsenal impresionant de arme. *Resident Evil 3* a fost deja publicat ca joc PlayStation şi a fascinat publicul şi presa de specialitate deopotrivă. Zombie sunt mai respingători, mai înfiorători şi mai numeroşi decât în cei doi predecesori ai jocului. Răspunzătoare pentru acestea este o tehnică nouă, care redă animaţiile mai credibil decât în cele două prime părţi. Story-ul impresionant va fascina cu siguranţă fanii jocurilor de groază a la *Nocturne*.

■ GEN **Action-Adventure** ■ PRODUCĂTOR **Capcom**
■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie 2000**



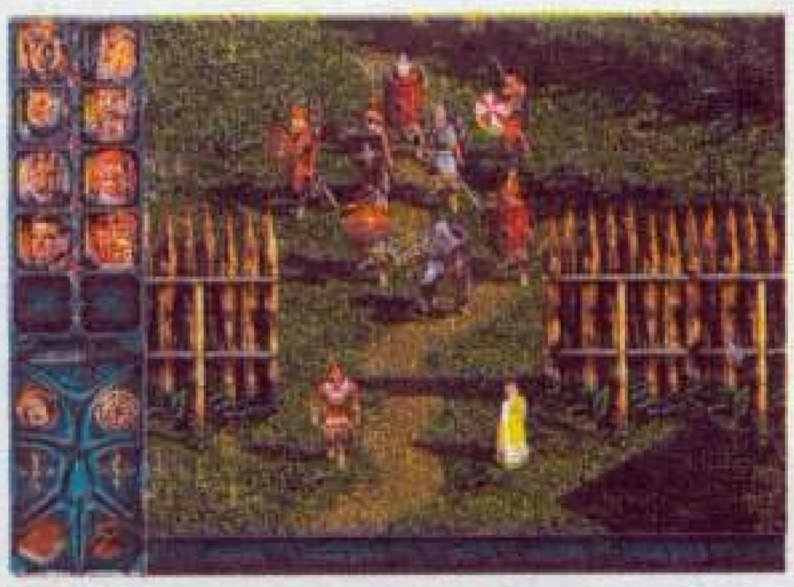
INFERNO Zombie nu sunt singurii adversari, diversitatea este asigurată şi de nenumăratele mistere şi situaţii-limită.

Konung

Filozofând cu securea de luptă

Producătorii finlandezi de la Loop au prezentat cu *Konung* un amestec incitant de RPG şi RTS. Într-o lume fantastică, marcată în primul rând de vechile mituri scandinavice, trei popoare mânuitoare ale sabiei se luptă pentru supremaţie. Jucătorul trebuie să se alăture uneia dintre partide şi îndeplineşte peste 60 de misiuni, împreună cu până la nouă însoţitori.

■ GEN **RPG** ■ PRODUCĂTOR **Infinite Loop**
■ DISTRIBUITOR **Încă necunoscut**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



FABULOS Konung combină elementele RPG cu RTS.

DS9 The Fallen

Acţiune 3D pentru fanii vehiculelor spaţiale

Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen promite o sărbătoare pentru prietenii shooterelor. În rolul col. Worf, maj. Kira sau cpt. Sisko, veţi lupta prin 30 de nivele împotriva a 25 de popoare extraterestre necunoscute. Mai bine de zece tipuri de arme şi o versiune îmbunătăţită a engine-ului Unreal Tournament promit un foc de artificii extraordinar al efectelor, încântând cu siguranţă nu doar fanii serialului.

■ GEN **Action** ■ PRODUCĂTOR **The Collective**
■ DISTRIBUITOR **SSI**
■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie 2000**



ETALARE DE EFECTE Grafica se bazează pe tehnica Unreal Tournament.

Hot & Cold

Barometrul nostru vă arată noutăţile, trendurile şi zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.



■ **ÎNCASĂRI**
Până la mijlocul lunii iulie au fost vândute pe plan mondial peste un milion de exemplare ale lui *Diablo 2*. Numai în Germania au fost vândute peste 200.000 de exemplare, jocul obţinând astfel distincţia de platină.

■ **FIERBINŢI**
În timpul curselor, la 360 km/h cauciucurile din *Grand Prix 3* se încing.

■ **DECLARAŢIE DE RĂZBOI**
Studioul de producători Team 17 a anunţat două titluri ale seriei sale Worms. *Worm Blast* este gândit pentru jucătorii on line. În *Worms 3D*, nostima campanie de stârpit viermii va fi redată într-o grafică up-to-date.

■ **ROCK 'N' ROLL**
Ego-shooter-ul *Kiss: Psycho Circus* vine şi într-o ediţie specială pentru fani. Pe lângă joc, cutia conţine, printre altele, un poster Kiss, cu autografele originale ale membrilor formaţiei.

■ **ÎN HIBERNARE**
RTS-ul *Empire Ants* a fost amânat pe sfârşitul lui august, întrucât, la recomandarea lui PC Games, Havas Interactive vrea să-l prelucreze complet şi să adapteze mult prea ridicatul grad de dificultate.

PE ŞLEAU



CeBIT Home a fost anulat. Definitiv. Păcat, pentru că astfel vom pierde multe. Mai există oare speranţe pentru 2001?

Listă completă

Florian Stangl

Prin urmare, CeBIT Home a fost anulat. E cu adevărat păcat. Închipuiţi-vă câte pierdeţi din acest motiv: Electronic Arts prezintă *Bundesliga Stars 2001* cu panglici negre pe ochii jucătorilor. Doar Lotthar Mathäus arată ca în realitate, el având o înţelegere profitabilă cu EA. Infogrames revoluţionează lumea jocurilor cu *Big Brother 2* - în locul unei ciorbe reîncălzite ca *Pac Man*, vine de data aceasta cu o variantă *Tetris*. Havas prezintă în secret primele imagini din *Diablo 3* şi obligă vizitatorii să semneze un contract prin care se obligă să nu dezvăluie ceea ce văd. Iar Ernst August urinează pe standul Microsoft la care Bill Gates cumpără întregul târg din Leipzig.

Stimaţi producători, nu ne daţi în judecată, e doar o glumă. Pe bune.

OK, recunosc că nu e chiar aşa. Dragii noştri producători, vă rog să nu ne daţi în judecată, a fost doar o glumă! Totuşi, stimaţi cititori, prin anularea expoziţiei veţi pierde câte ceva. Ar fi fost unica şansă de a vedea cu adevărat noutăţi pe viu sau chiar de a juca o mostră dintr-un joc. Nu din rea-voinţă îşi contramandează producătorii participarea. Costurile mari pentru standuri şi amplasarea inconvenabilă pentru unii a expoziţiei, la Leipzig, face ca afacerea să devină nerentabilă pentru mulţi producători. Să fie acesta oare sfârşitul unei expoziţii de jocuri germane cu participarea publicului? Să sperăm că nu. Poate că uniunea producătorilor de jocuri va găsi o soluţie care să-i mulţumească pe toţi.

Nici un Halo?

Viitorul versiunii PC este nesigur



■ SCHIMB DE DIRECŢIE Oare hitul de acţiune nu va mai rula decât pe Xbox, în urma vânzării lui Bungie spre Microsoft?

Ştirea a lovit ca o bombă: Bungie Software, producătorul lui *Halo*, a fost cumpărat de Microsoft. Ce se va întâmpla acum cu purtătorul speranţelor de action? Zvonuri sunt multe. Printre altele, se zice că *Halo* s-ar realiza doar pentru Xbox şi că producţia versiunii PC ar fi oprită. Potrivit unei scrisori deschise, publicate de Bungie pe Internet, toate posibilităţile sunt deschise. Rămân deschise şi speculaţiile potrivit cărora dezvoltarea jocului va continua oricum, fie că va rula pe PC, PlayStation 2 sau pe Xbox.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **Bungie**
■ DISTRIBUITOR **Microsoft**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Necunoscut încă**



ŞI CE VA FI MAI DEPARTE? Viitorul lui Halo stă scris în stele.

Doom german

Atenţie, pericol de scandal. Vom vâna monştri în domul din Köln?

Se pare că momentan cele mai obscure idei vin din Olanda: după serialul *Big Brother*, urmează acum *Deutschland Doom*, un shooter 3D, în care vânaţi extratereştri. Acest fapt nu ar fi, în sine, impresionant, dacă nu ar exista scenele. Căci vânătoarea de monştri se desfăşoară în culise autentice germane, asemenea exemplului olandez Amsterdoom. Până la ora actuală se ştie de Domul din Köln, grădina de vară din München şi - spectaculos - Reichstagul din Berlin.

■ GEN **Acţiune**
■ PRODUCĂTOR **Davilex**
■ DISTRIBUITOR **Koch Media**
■ TERMEN DE APARIŢIE **august 2000**



TURISM ŞI MONŞTRI Extratereştri în Germania. Catedralele, aeroporturile şi parlamentele sunt scene ale vânătorii de extratereştri.

Batman

Dezamăgitor: un Batmobil cu pistoane

O adaptare a celui mai cool erou al benzilor desenate? Aşteptările au fost mari, dar rezultatul a dezamăgit amarnic la E3 în acest an. În Batman este vorba despre o clonă a jocurilor de curse ca *Driver* sau *Midtown Madness*. Cu batmobilul său, supereroul goneşte sub presiunea timpului între diferitele puncte de desfăşurare a acţiunii. Pe lângă conceptul monoton al jocului, nici grafica nu a fost prea convingătoare. Maşinile cu muchii dure, la nivel de PlayStation, nu corespund standardului tehnic actual.



HAOS RUTIER Cu Batmobilul dvs. trebuie să asiguraţi ordinea şi dreptatea.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **Warner Brothers Interactive**
■ OFERTANT **Ubi Soft** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**

Evil Twin

Fraţi inegali

În action-adventure-ul de la Ubi Soft, un puştan străbate în căutarea fratelui său o lume 3D de vis, luptând şi dovedind capacităţi sportive. Ca armă în această călătorie, el nu dispune decât de o praştie.

■ GEN **Action-Adventure** ■ PRODUCĂTOR **In Utero**
■ DISTRIBUITOR **Ubi Soft**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**



BIZAR În cele opt lumi diferite întâlniţi cele mai curioase creaturi.

Buffy the Vampire Slayer

Serialul TV cu Sarah Michelle Gellar apare ca adaptare PC

Revin din nou în modă amatorii de sânge? După RPG-ul cu vampiri al lui Activision, Electronic Arts vă invită acum la vânătoare de morţi vii înzestraţi cu canini ascuţiţi. În adaptarea seriei de mistery *Buffy*, devenită deja cult, preluaţi rolul personajului principal şi faceţi un iad din viaţa "nemorţilor" - vampiri, zombie sau vârcolaci. Ca arme, pe lângă ţăruşul de lemn şi apa sfinţită vă stau la dispoziţie şi proprii pumni. Producătorii nu şi-au dotat action-adventure-ul doar cu mistere, ci şi cu scene de luptă, cum le cunoaşteţi din jocurile japoneze pentru console, de tipul *Takken*. La sfârşitul anului trebuie să apară neobişnuita clonă a lui *Tomb Raider*.

■ GEN **Acţiune** ■ PRODUCĂTOR **The Collective**
■ DISTRIBUITOR **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



ARDERE PE RUG? Cu ţăruşi de lemn şi lansatoare de flăcări, Buffy îngreunează viaţa vampirilor.



■ SEDUCĂTOARE, NECĂSĂTORITĂ, FATALĂ...
Sarah Michelle Gellar joacă rolul principal în serialul TV din care s-a inspirat jocul.

Hot & Cold

Barometrul nostru vă indică noutăţile, trendurile şi zvonurile care încing momentan atmosfera în domeniul jocurilor.



■ MINUNE A LUMII
Primele 100.000 au fost realizate, ceea ce înseamnă aur pentru Pharaoh! Cu o grafică elegantă şi cu un concept reuşit de construcţie, jocul păşeşte pe urmele lui *Caesar 3*.

■ REANIMARE
Firma id Software vrea să continue seria Doom care a fost indexată în ţările Europei de Vest. Stardesignerul John Carmack îşi îndeplineşte cu *Doom 3* o veche dorinţă.

■ GENEROS
AMD, concuretul lui Intel, şi-a lansat procesorul Duron, care va oferi în sfârşit puterea de calcul a Athlon-ului şi utilizatorilor de PC mai slabi financiar.

■ LARA FOR SALE
Potrivit unor surse apropiate firmei, Eidos *(Tomb Raider, Deus Ex, Commandos)* e pe punctul de a fi vândută. Printre interesaţi se numără Microsoft *(Age of Empires 2)* şi Havas *(Diablo 2)*. Infogrames a anunţat deja intenţiile de cumpărare.

■ CĂDERE TOTALĂ
Ce se întâmplă cu *Euro 2000?* A trăit un eşec total. În timp ce jucătorii se întorceau în ţară, Electronic Arts a redus preţul de vânzare a lui *Euro 2000* la 25 $ după doar şase săptămâni. Record!

PE ŞLEAU



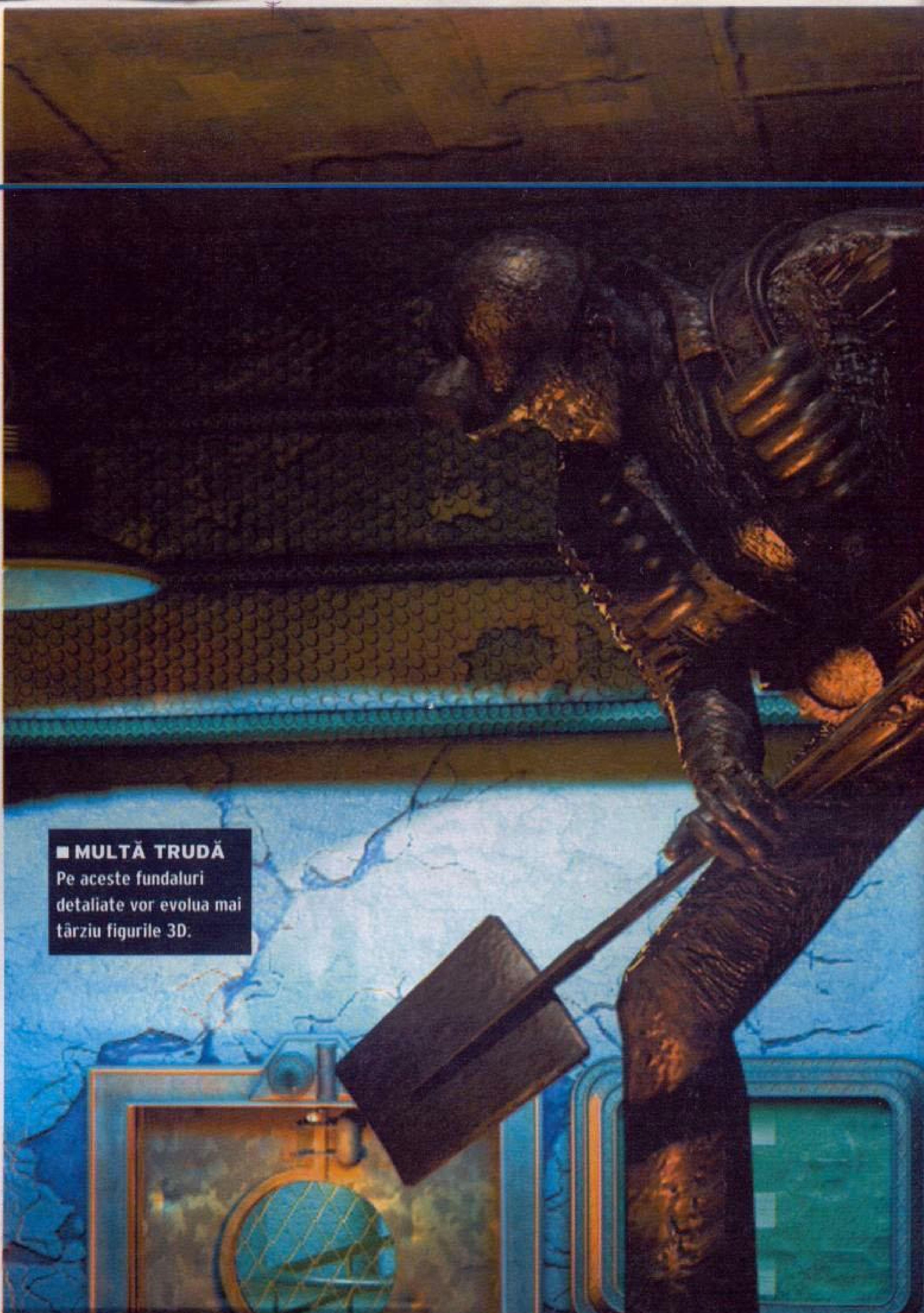
În comparaţie cu viaţa, jocurile ar trebui să aibă avantajul ca greşelile să se poată corecta. Sau sunteţi de altă părere?

M-am săturat!

Daniel Ch. Kreiss

Unele lupte de eliberare s-au câştigat deja: din '89 şi est-europenii pot iriga cu alcoolice standurile din Mallorca, exhibiţioniştii se pot manifesta liber, iar din iunie fotbaliştii se pot înjura fără teama de consecinţe. Nu e rău. Dar mai avem de trecut o luptă înainte de a ne putea bate cu pumnul în piept: cea a libertăţii de salvare în jocurile PC! În magazine apar în continuare programe care ne prescriu când şi unde se poate salva poziţia. Vreţi să faceţi o pauză de toaletă? Vă cuprinde somnul? Nici o şansă. Continuarea jocului este obligatorie! Cine se opune voinţei designerului şi întrerupe jocul, este pedepsit cu reluarea de la nivelul 1 şi cu scăderea disciplinară a punctajului. Sau aşa ceva. Momentan este condamnat Vampire pentru sistemul său dictatorial de salvare a poziţiei. Înaintea lui a fost *ST: Generation sau Alien vs. Predator.* Ca să nu mai vorbim de adaptările PlayStation precum *Dino Crisis.* Această nesimţire este deseori pompos numită "componentă a conceptului". Lăsaţi-o mai moale! În fond, de ce mă joc? Să mi se dea cu regulile-n cap sau să trec de zeci de ori prin etapele de chin? În mod ironic, designerii de acest tip şi-o fac la urma urmei cu mâna lor: liniile de reclamaţii se încing, renumele firmei se duce pe apa Sâmbetei. Apoi se patch-uieşte cu căinţă. La urmă, tot noi suntem poporul.

Sisteme de salvare în stil dictatorial? Mulţumesc, nu!



■ **MULTĂ TRUDĂ** Pe aceste fundaluri detaliate vor evolua mai târziu figurile 3D.

In Cold Blood

Mesaje de dragoste din China

Agentul John Cord al serviciului secret britanic MI6 cercetează în jocul In Cold Blood dispariţia unui coleg american. Acesta se afla tocmai în China, încercând să evite izbucnirea unui război atomic, fapt pe care Cord însă nu-l ştia. La fel de puţin ştie şi despre propria misiune; evident, în urma unei torturi şi-a pierdut memoria. Jucătorul va afla cum a ajuns în temniţa chineză, cum va ieşi din ea şi cum va împiedica războiul mondial. *Revolution Software* Baphomets Fluch 2 ne cinsteşte în In Cold Blood cu cadre minuţios realizate, pe fondul cărora figurile din joc se vor lupta pentru supravieţuire. Pentru a parcurge jocul de aventură va fi nevoie de cap, dar vă veţi bucura din plin de atenţie.

■ GEN **Aventură** ■ PRODUCĂTOR **Revolution Software**
■ DISTRIBUITOR **Ubi Soft**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**

Arcanum

Epopeea fantastică a epocii moderne se apropie de finalizare

Departe de toate tradiţiile RPG, creatorii lui *Fallout* de la Troika Games caută o nişă pentru *Arcanum*. Jocul plasat într-un secol XIX alternativ utilizează toate ingredientele lumii fantastice: magicieni, zombie şi orkşi sunt întâlniţi la tot pasul, chiar şi jucătorul este dotat cu capacităţi magice. În rest, doar puţine lucruri ne-ar mai putea aminti de un RPG, căci sunt concepute grupuri fixe de aventurieri, se trage puternic din revolvere şi nici măcar nu se utilizează lansatoare de flăcări. Highlight-ul lui *Arcanum* va fi inteligenţa artificială: fiecare locuitor va fi în stare să poarte conversaţii naturale şi să se alăture grupului jucătorului. Chiar în toamnă Sierra va îmbogăţi genul RPG cu acest joc.

■ GEN **RPG**
■ PRODUCĂTOR **Troika Games**
■ DISTRIBUITOR **Sierra**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**



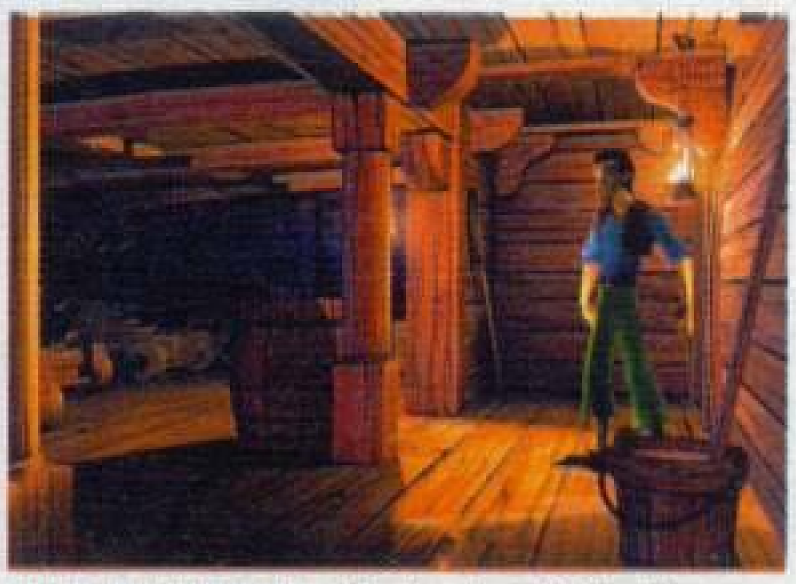
MAGICIANUL WYATT EARP Noua combinaţie a elementelor fantastice cu peisajele şi figurile epocii moderne. Magicieni şi orkşi în Vestul Sălbatic?

The Road to El Dorado

3D Adventure-ul lui Spielberg în stilul următorului Monkey Island

Dream Works, studioul de animaţie al lui Steven Spielberg, a adus în cinematografele americane, începând din mai, un film de desene animate: The Road to El Dorado. Ubi Soft va lansa adventure-ul cu acelaşi nume încă înainte de apariţia filmului în Europa. Combinaţia figurilor 3D cu fundalurile 2D aminteşte de jocuri ca *Grim Fandango* sau de jocul încă aflat în faza de realizare, *Escape from Monkey Island.* Adventure-ul se desfăşoară în timpul ocupării Americii Centrale, când piraţii, cavalerii şi aventurierii se certau pentru aurul indienilor. Cu clasicele mistere de căutare şi de combinare, cu un erou aproape nemuritor şi o doză bună de haz, *The Road to El Dorado* are cele mai bune şanse de a resuscita genul adventure-ului clasic.

■ GEN **Aventură** ■ PRODUCĂTOR **Dreamworks**
■ DISTRIBUITOR **Ubi Soft**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



NU E MONKEY ISLAND Produsul Spieleberg prezintă asemănări cu titlul de la LucasArts.



■ ZVON:
Lucrările la *Turrican 3D*, urmaşul unei serii de jocuri cu succes, vor fi oprite.

■ PĂREREA NOASTRĂ:
Veştile optimiste au fost prea timpurii. THQ a anunţat ca termen de apariţie al patrulea trimestru al lui 1999, de mult depăşit, iar noul termen de apariţie e încă un mister. Nici designerul Manfred Treuz, nici conducerea gigantului de jocuri THQ nu oferă date mai exacte. Titlul care a făcut deja furori pe C64 şi Amiga stă deja cam de mult în centrul discuţiilor. După cum am aflat din cercuri bine informate, conţinutul jocului se finisează în continuare şi încă nu s-a decis nici măcar asupra platformelor de rulare susţinute. Momentan se dezbat următoarele alternative: proiectul PC va fi finalizat după cum s-a planificat, va fi oprit complet sau va fi convertit pentru console ca PlayStation 2 sau Xbox. Ultima este soluţia cea mai probabilă; în fond, *Turrican 3D* este oricum un joc tipic de consolă.

Stupid Invaders

Un adventure de desene animate steril

Stupid Invaders încearcă să atragă atenţia asupra sa cu un nume extraordinar de stupid. Adventure-ul în stilul lui Down in the Dumps se adresează publicului mai tânăr, care urmăreşte cu fascinaţie serialele de desene animate de duminică dimineaţă. În joc este vorba despre o familie hazlie de extratereştri, care aterizează cu nava lor de forma unui cap de porc pe o planetă necunoscută şi trebuie să găsească o posibilitate de întoarcere.

■ GEN **Aventură** ■ PRODUCĂTOR **Xiliam**
■ DISTRIBUITOR **Ubi Soft**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Încă necunoscut**



GRAŢIOS Simpatica familie de extratereştri nu va câştiga premii de frumuseţe.

Pool of Radiance

Soseşte partea a doua

Stormfront prezintă noile screenshot-uri ale lui *Pool of Radiance 2,* unul dintre puţinele RPG-uri veritabile pentru PC. Detaliile nenumărate şi efectele de lumină indică un apetit de hardware impresionant. Noua variantă a jocului se bazează pe a treia ediţie a regulamentului D&D, a cărui aritmetică a cifrelor va face jocul interesant mai ales pentru jucătorii împătimiţi de RPG.

■ GEN **RPG** ■ PRODUCĂTOR **Stormfront Studios**
■ DISTRIBUITOR **Mindscape**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



E TARE Cui nu-i ajunge principiul "dă-i bătaie" din Diablo, se poate bucura de Pool of Radiance 2.

PE ȘLEAU



Cine ar fi crezut că Electronic Arts se va trezi într-un târziu?

Retragere

Petra Maueröder

Redactor-șef

Westwood Studios, Maxis, Origin și Bullfrog - relicve ale trecutului? Toate sub egida unei singure mărci - EA Games? Coloana corespunzătoare produselor de marcă (PC Games XXXX/00) va genera cu siguranță reacții puternice. Pe de o parte, scrisorile și e-mail-urile cititorilor care-și manifestă nemulțumirea privind îngrămădirea atâtor firme cu renume la un singur loc. De cealaltă parte, Electronic Arts, care încearcă cu disperare atenuarea rumorii create în jurul evenimentului și prezintă avantajele pentru cumpărător. Să-l aducă pentru doi dolari la disperare? Și, oricum, nici nu ar fi atât de rău, căci firmele ar rămâne menționate pe spatele ambalajului. Iar pasul s-ar face, bineînțeles, cu acordul lui Westwood, Maxis & Co. Vrând să aflăm mai multe, cercetările noastre ne-au confirmat impresia că decizia a fost luată cu participarea doar a etajului conducerii. Două zile mai târziu, a urmat o revenire neașteptată: redacția PC Games a fost informată din cercurile cele mai înalte ale lui Electronic Arts că Maxis, Origin și Westwood rămân studiouri individuale, iar logo-urile acestora se vor lăți pe ambalaje la loc vizibil. Vom avea confirmarea acestor știri în cel mai rău caz o dată cu apariția lui *C&C: Red Allert 2*, unul din primele jocuri Electronic Arts ce va apărea în elegante cutii de DVD.

Și totuși, Maxis rămâne Maxis și pe viitor, iar Bullfrog rămâne Bullfrog.

O grafică de vis în Anno 1503

Întâlnirea popoarelor pe HDD: Cu Anno 1503, lumea va fi mică de tot

Ceea ce se conturase deja pe E3, a fost subliniat și de imaginile recent lansate ale lui Anno 1503: ambalajul grafic al jocului de construcție este o veritabilă frumusețe. Acest lucru se poate constata cel mai bine la diferitele culturi: indieni cu splendida podoabă capilară furișându-se tiptil, mongolii vânând de pe spatele cailor, aztecii urmărind poziția soarelui de pe acoperișurile unor construcții piramidale. Nici așezările nu sunt mai puțin fascinante optic, acestea fiind redate - de la colibă până la palat - cu un asemenea grad de detalii încât eventual doar Age of Empires 2 mai poate ține pasul; clădirile nu mai sunt dispuse doar în linie dreaptă, ci ici și colo. Amintim doar în treacăt plantele înflorite și perene, morile de vânt cu palete rotitoare și flamingii care se plimbă cu demnitate prin peisaj. Întrucât jocul prezintă o cifră dublă a treptelor de mișcare pe care le poate executa o figură, comparativ cu predecesorul, având 65.000 culori, efecte accelerate 3D și trei trepte de zoom, greu de crezut că mai poate interveni o problemă majoră.

- GEN **Construction-Strategie**
- PRODUCĂTOR **Sunflowers/Max Design**
- DISTRIBUITOR **Infogrames**
- TERMEN DE APARIȚIE **martie 2001**



DORIȚI O DOVADĂ? Picturile murale de pe zidurile clădirilor acestui oraș dovedesc bogăția de detalii a jocului.

Cossacks

RTS în trecut

Confruntări pe câmp și lupte de gherilă cu până la 8.000 de unități, din nu mai puțin de 16 țări (printre care Franța, Anglia, Polonia, Prusia și Turcia), vor învia în cea mai nouă creație a lui CDV evenimente din perioada 1500-1700.

- GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **GSC**
- DISTRIBUITOR **CDV**
- TERMEN DE APARIȚIE **Trim. IV/2000**



CUȘMĂ DE CAZAC Varietatea este atuul jocului: de la vicleșuguri până la lupta pe mare, jucătorul va găsi orice tip de confruntare cunoscută.



■ **ZVON:**
Încă în acest an Westwood va lansa alături de C&C: Red Allert 2 încă un RTS prin Dune 3000.

■ **PĂREREA NOASTRĂ:**
Dune 2 de la Westwood este străbunicul lui *Command & Conquer* şi prin aceasta primul RTS adevărat. Sunt şanse bune ca anul acesta să apară al patrulea joc inspirat din legendarul film. Potrivit afirmaţiilor lui Thilo Heubner, şeful studioului de traduceri al lui Westwood, va apărea încă în anul acesta un RTS din casa Westwood, care nu va avea nimic de-a face cu *Command & Conquer*. Pe lângă acestea se spune că este vorba de continuarea unei serii deja existente precum şi de un titlu sub licenţă - ce este mai la îndemână decât titlul filmului *Dune*, pe lângă care Westwood a realizat deja două RTS-uri. În afară de aceasta Westwood şi-a asigurat domeniul de Internet www.dune3000.com. E adevărat că aceasta este încă goală, însă indică direct homesite-ul lui Westwood, totuşi acest fapt poate fi considerat ca fiind o dovadă a unei apariţii nu prea îndepărtate a lui *Dune 3000*. Cel mai probabil, *Dune 3000* se va baza pe engine-ul actual de *Red Allert 2*, în timp ce unităţile vor fi evoluate probabil din *Dune 2000*.

SimsVille

Poveşti de margine de oraş



INSPIRAT DIN VIAŢĂ **Lumea Simşilor şi populaţia ei cresc neoprite.**

Noul proiect de la Maxis este un mixaj al superhitului de până acum. Ca în *Sim City 3000*, jucătorul va fi însărcinat cu construirea şi întreţinerea infrastructurii şi locuitorilor unui oraş. Însă, în acelaşi timp, va exista şi posibilitatea de a amplasa individual mochete şi mobilier. Ca un corolar, se vor putea importa şi personajele din *The Sims* pentru a-i dezvolta şi a-i observa şi în *Sims Ville*. Cele patru perspective fixe în 2D vor fi înlocuite de un 3D adevărat.

■ GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **Maxis**
■ DISTRIBUITOR **Electronic Arts**
■ TERMEN DE APARIŢIE **2001**

Moon Project

Epilogul lui Earth 2150

Paralel cu evenimentele terestre, în ultima operă 3D a lui TopWare, în *Moon Project* veţi duce un război supra-tehnicizat pentru supremaţie în univers. Partidele inamice sunt aceleaşi, doar conflictul este altul. Unităţi noi într-un nou story, precum şi un editor de confort nu vor incita doar fanii de baştină.

■ GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **TopWare Polen**
■ DISTRIBUITOR **TopWare**
■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie 2000**



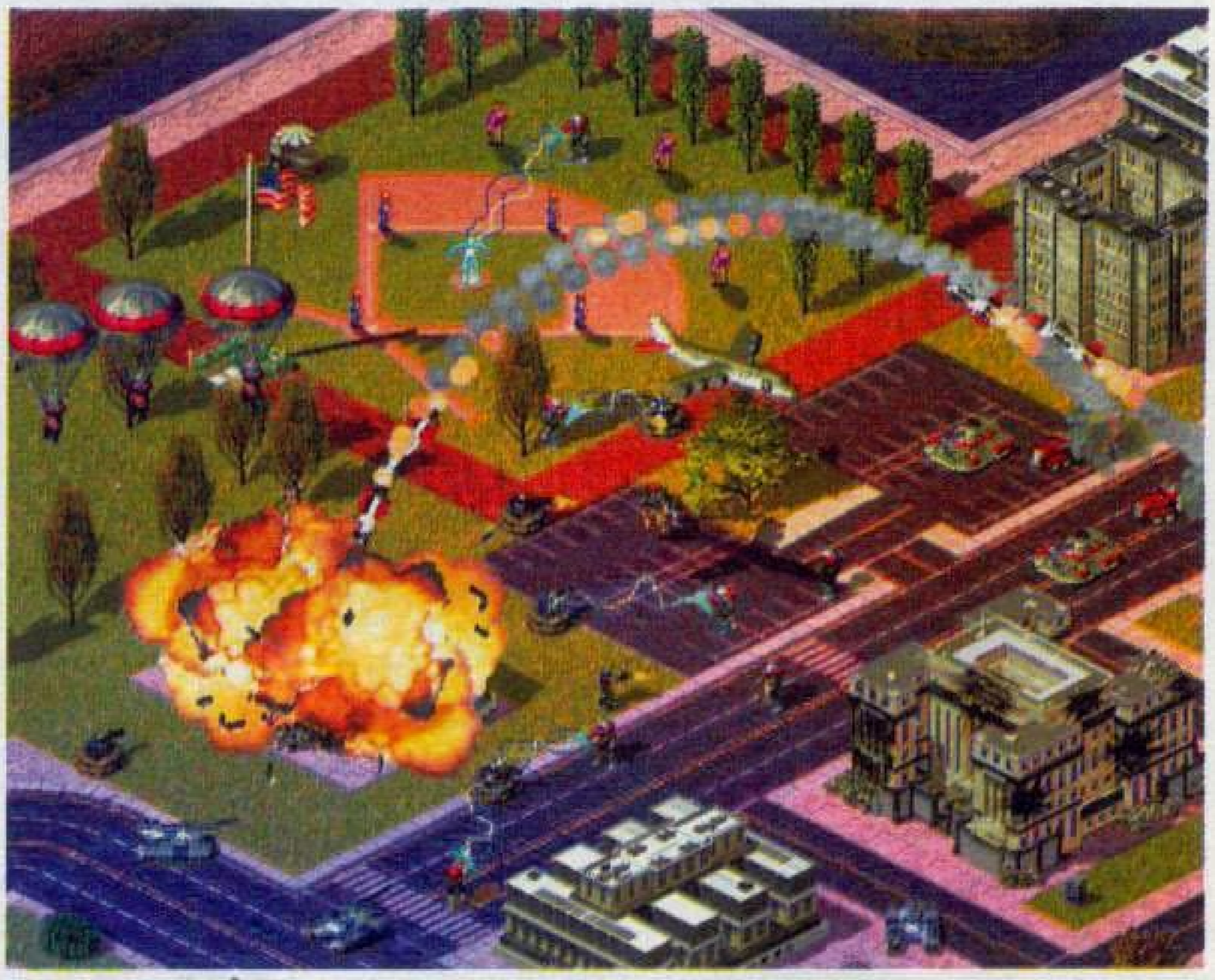
OMUL DIN LUNĂ **Oare Moon Project va avea un succes mai mare la cumpărători decât Earth 2150?**

C&C: Green Allert

Un ritm neobişnuit de la Westwood: C&C 4 deja din octombrie!

De ce sunt în stare sistemele de arme din Red Allert 2 şi a devenit mai rapid jocul - cum s-a promis? Când a trecut de curând o delegaţie Westwood prin redacţia PC Games, am avut ocazia de a ne interesa de astfel de probleme. Rezultatul: Tunkruch nu are succes deoarece peste tot mişună unităţi adverse de genul unor păianjeni, a căror producţie este ieftină. În afară de asta, armele atomice au de această dată efectele corespunzătoare numelui lor - în loc să sfarme doar clădiri individuale, acestea devastează baze întregi şi radiază terenul. Astfel, tensiunea creşte simţitor, munca neîntreruptă din baza proprie nu mai este suficientă. Pentru a împiedica atacul nuclear, trebuie să deranjaţi inamicul din timp.

■ GEN **Strategie** ■ PRODUCĂTOR **Westwood**
■ DISTRIBUITOR **EA**
■ TERMEN DE APARIŢIE **octombrie 2000**



FOC DE ARTIFICII ÎN STIL MARE **Atacurile atomice au devenit cu adevărat devastatoare: nu numai că vă distrug întreaga bază - după acestea şi solul rămâne radiat.**

Sheeps in Space

Empire aduce oile la liman

Noutăţi în jurul oilor trăsnite cu alura de lemmings: numele celor şapte lumi fantastice pe care ghemotoacele de lână le traversează de-a lungul odiseii lor au fost făcute public în mod oficial. Din acestea se pot trage concluzii referitoare la temele celor 21 de nivele, plus cele de antrenament. Cu condiţia existenţei unei cantităţi suficiente de materie cenuşie, veţi ghida oile prin periculoase scenarii de computer, prin dimensiuni preistorice, iar în cele din urmă şi prin spaţiul cosmic.

■ GEN **Strategie**
■ PRODUCĂTOR **Empire Interactive**
■ DISTRIBUITOR **Koch Media**
■ TERMEN DE APARIŢIE **octombrie 2000**



STARWATCHER **Într-o manieră ce aminteşte de lemingi, veţi escorta o turmă zi şi noapte.**



■ SPLENDOARE DE PIXELI Posibilităţile plăcilor grafice moderne sunt bine exploatate în a doua parte a jocului.

Prima imagine din Industry Giant 2

Un vast imperiu ramificat se naşte din fabrici, shopping centres şi parcuri de camioane

Industry Giant 2 ţine să depăşească performanţele originalului. Pe lângă un control puternic simplificat, producătorii au avut grijă ca jucătorul să fie permanent alimentat cu informaţii preţioase. De asemenea, se prevede şi modificarea circuitului de mărfuri: după extragerea materiilor prime, acestea pot fi imediat vândute, iar diferitele etape de prelucrare pot fi eliminate opţional. Adversarii de calculator, care odinioară erau răi din principiu, pot acţiona de această dată ca parteneri de afaceri.

■ GEN **Joc de construcţie** ■ PRODUCĂTOR **JoWood**
■ DISTRIBUŢIE **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE **2001**

WarCommander

Joc tactic cu unităţi speciale în al doilea război mondial



PODUL DE PE RÂUL KWAI Punctele de importanţă strategică trebuie ocupate repede.

În spatele nebulosului nume *WarCommander* se ascunde un joc de tactică ambiţios, în stilul clasicului Commandos. Privind dintr-o perspectivă aeriană, veţi controla grupuri de maximum 50 de soldaţi, selectabili din 11 categorii diferite, purtându-i prin misiuni speciale, în peisaje atmosferic captivante. Fundalul istoric pentru cele două campanii, cu câte 30 de misiuni, îl constituie al doilea război mondial. Jocul va cuprinde lupte de teren, confruntări în tranşee şi obstacole strategice.

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Independent Arts**
■ DISTRIBUITOR **CDV** ■ TERMEN DE APARIŢIE **2001**

Kicker 2

Control de o simplitate ce frizează recordurile



EFECT PUBLICITAR Controlul simplificat este un argument covârşitor.

Continuarea reuşitului manager de fotbal cu licenţă de la revista Kicker se va diferenţia în special într-un punct: un control care cu greu mai poate fi simplificat. Cu - ţineţi-vă bine - doar două click-uri ar trebui să puteţi accesa oricare submeniu din meniul principal. Altfel, programatorul va trebui să facă ore suplimentare. Pe lângă acestea, se pot configura cinci suprafeţe de control diferite în meniul principal, jucătorul putând astfel dispune de scurtături pentru opţiunile utilizate mai frecvent.

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Heart-Line**
■ DISTRIBUITOR **Necunoscut încă** ■ TERMEN DE APARIŢIE **octombrie 2000**



Gaură în Burtă

Jens Schäfer
PR-manager, Havas Interactive Deutschland



■ Nu vă cad liniile telefonice din cauza plângerilor la adresa bugurilor lui *Diablo 2*?
E adevărat că, momentan, mulţumită numărului mare de exemplare vândute, primim mai multe apeluri decât în mod normal. Însă cifra acestora a scăzut drastic în urma apariţiei patch-ului 1.02.

■ Va apărea şi un patch pentru salvare?
Deocamdată nu dispunem de informaţii referitoare la această problemă.

■ De ce Battle.net cade continuu?
Pur şi simplu nu ne-am aşteptat ca în decursul primelor trei săptămâni să intre peste un milion de jucători din întreaga lume în Battle.net. Blizzard lucrează acum cu forţe dublate la extinderea benzii serverelor.

■ Va exista şi un bonus pack, în care Baal ar apărea ca adversar final?
Încă nu vă putem răspunde la această întrebare.

Ascultaţi semnalele

Die Volker 2 înainte de duelul cu următorii settlerşi

Precum a anunţat deja JoWood, în splendidul *Die Volker 2* jucătorul nu va mai conduce o rasă întreagă, ci va fi căpetenia unui trib. Posibilitatea cuceririi violente a întregii planete nici nu mai intră în discuţie. Anul acesta se deschid şi căi paşnice: ca om de stat, prin diplomaţie ingenioasă se pot unifica toate triburile poporului propriu, sub mâna unui singur conducător.

■ GEN **Aufbaustrategie** ■ PRODUCĂTOR **JoWood**
■ DISTRIBUITOR **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. I/2001**



BUN VENIT ÎN LUMEA JUCĂRIILOR! Savuraţi câteva clipe factorul de drăgălăşenie a acestei imagini. De unde le-o fi venind inspiraţia?

Killerul AoE?

În timp real prin istorie, cu Empire Earth

Empire Earth, inovaţia în timp real a lui Rick Goodman (Sage of Empire), se conturează tot mai puternic: în amestecul de joc de construcţie, cercetare şi de luptă veţi trăi într-o formă comprimată cinci mii de ani din istoria omenirii, fie ca lider al unui popor cum ar fi grecii sau romanii, fie ca lider al unei rase proprii, alcătuită prin combinarea a zece atribute. Timpul îşi va face simţită trecerea mai ales în războaie: unde la început se ciocnesc săbiile, mai târziu vuiesc lasere. Primele misiuni au fost deja finalizate şi s-a prevăzut un termen de publicare, în primăvara lui 2001.

■ GEN **Echtzeitstrategie** ■ PRODUCĂTOR **Stainless Steel Studios**
■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. I/2001**



COASTGUARD Parcă adineaori pe-aici treceau cavalerii. Câteva ore mai târziu, zona e survolată de planoare înarmate.

Pizza Connection 2

Pastele făinoase italiene conduc lumea

Mai puţin colorat, la fel de trăsnit. Astfel sună deviza noului joc. Italienii din *Pizza Connection 2* trebuie să evolueze şi aici în continuare, pe căi mai mult sau mai puţin legale, de la spălător de vase la patron de restaurant, iar plăcintelor de aluat li se pot adăuga componente cam nedemne. Din punct de vedere optic, programul s-a maturizat în măsura bine meritată de acest simulator economic, ascuns după o faţadă comică.



PASTA, BASTA! Cu ajutorul graficii noi, se va construi o imagine nouă a jocului, care însă rămâne în continuare nostim.

■ GEN **Simulator economic** ■ PRODUCĂTOR **Software 2000**
■ DISTRIBUITOR **Software 2000** ■ TERMEN DE APARIŢIE **octombrie 2000**



PE ŞLEAU



Westwood? Încă nu aţi auzit de acest nume! Peste câţiva ani, doar cei mai în vârstă îşi vor mai aminti de renumita firmă.

Produse de marcă

Petra Maueröder

Care au fost cele mai cunoscute zece ateliere de jocuri? Potrivit unui sondaj PC Games, acestea sunt Blizzard, Ensemble Studios, LucasArts, EA Sports, id Software, Blue Byte, Westwood Studios, Maxis, Bullfrog şi Origin. Dintre aceste nu mai rămân decât primele şase amintite. Celelalte patru aparţin lui Electronic Arts şi sunt supuse restructurării: în viitor nu va mai exista decât EA Games (C&C, The Sims), EA Sports (FIFA 2001) şi ea.com, secţia pentru jocuri online precum *Ultima Online*, Westwood, Maxis, Bullfrog, Origin. Mărci cu nume sonore vor fi astfel degradate, ajungând până la condiţia de incubatoare. Fabrici de serie. Secţii anonime. Se pare însă că s-a trecut cu vederea un lucru: designerii de jocuri sunt artişti, firi sensibile, care nu detestă nimic mai mult decât ca alţii să se fălească cu lauri străini. Cu siguranţă, Richard Garriott şi Peter Molyneux nu şi-au părăsit firmele din cauza salariului prost. Iar contractele fondatorilor lui Westwood Lois Castle şi Brett Sperry nu expiră nici ele decât peste trei ani. Impresia mea este că în lumea jocului domină deja condiţii de Hollywood, cu giganţi ca Warner Bros., Universal Pictures sau 20th Century Fox, care îşi prezintă studiourile - adică adevăraţii realizatori ai filmelor - într-o scurtă secvenţă de la începutul filmului. Când îi vine super-ideea şi lui Havas Interactive şi execută Blizzard-ul?

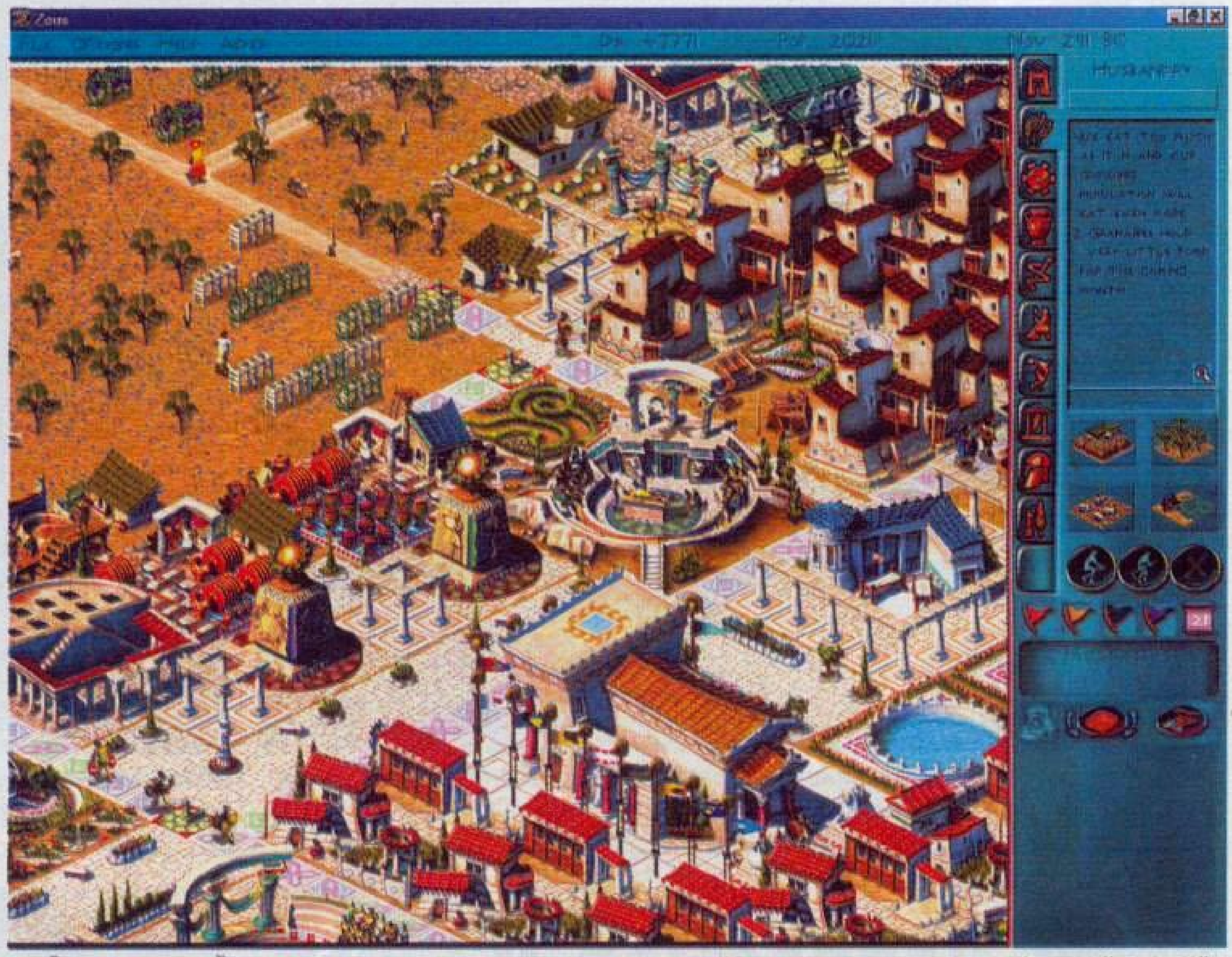
Ce coborâre: în legendara clădire Bullfrog se programează acum managere de fotbal.

Noutăţi la greci

În urmaşul lui Pharaoh, Zeus, mai aveţi şi altceva de făcut decât să construiţi oraşe

Pharaoh a apărut toamna trecută şi a fascinat sute de mii de jucători, cu construcţia detaliată a oraşelor Egiptului. Continuarea vă poartă în Grecia antică, unde de data acesta veţi fi confruntat cu provocări total neobişnuite. Nu numai că faceţi planuri, administraţi şi uneori supravieţuiţi unor episoade de foamete sau cutremure, dar aveţi acum parte şi de elemente adevărate de aventură. Astfel, se poate întâmpla ca temuta Meduză să ameninţe oraşul şi să trebuiască să angajaţi repede un erou care să înlăture necazul iminent. Bineînţeles că puteţi administra în continuare oraşul, de data aceasta însă cu un control prelucrat.

■ GEN **Strategie de construcţie** ■ PRODUCĂTOR **Impressions**
■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



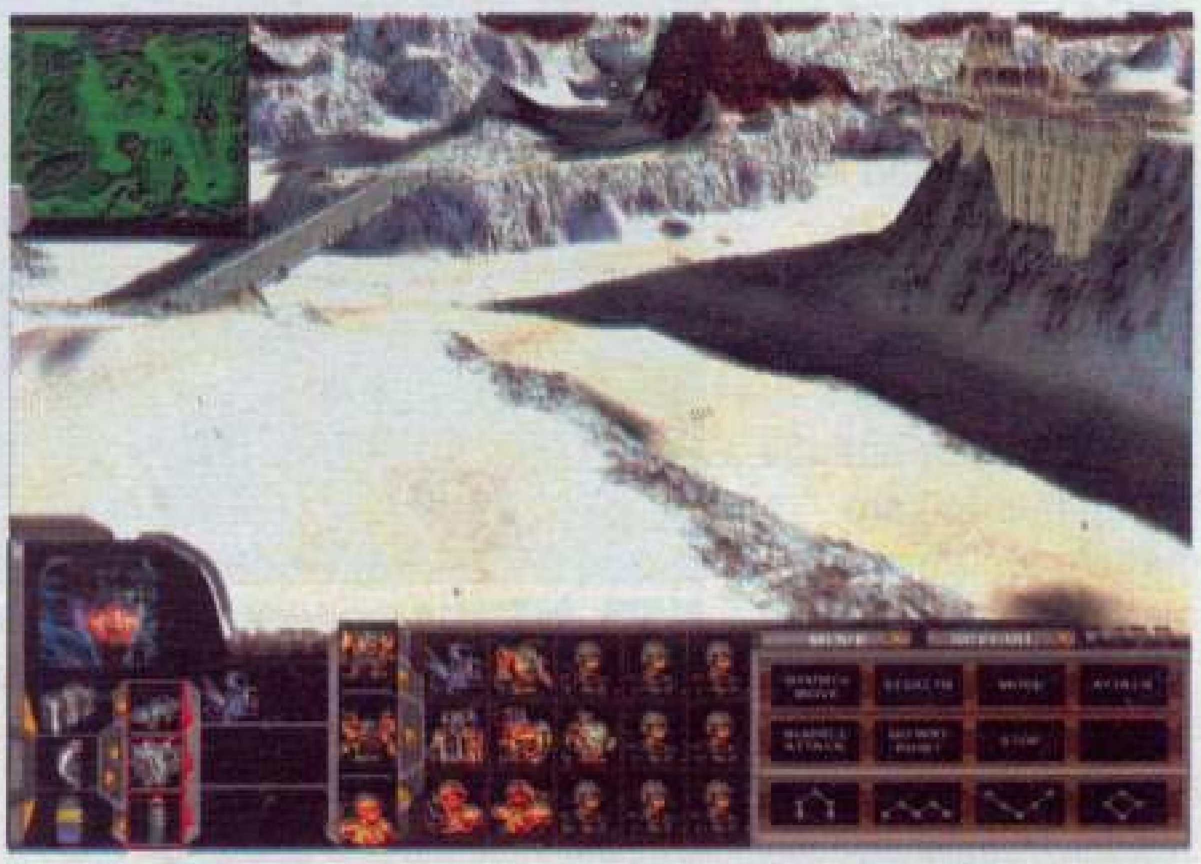
CURĂŢENIE GENERALĂ Cu toate că producătorii lui Pharaoh se bazează în continuare pe tehnica 2D învechită, datorită reviziei generale a graficii toate clădirile şi figurile strălucesc mai tare decât în produsele mai vechi.

Starship Troopers

Strategii sunt întâmpinaţi aici de insecte de trei metri

Ca şi în titlul actual *Ground Control*, în *Starship Troopers* apucaţi direct taurul de coarne. Oamenii dvs. trebuie să se confrunte cu armate de uriaşe insecte agresive. În prealabil, trebuie să vi-i instruiţi pentru a deveni luptători buni, astfel încât să poată face faţă adversarilor care atacă în hoarde. În timpul misiunilor primiţi întăriri sub forma unor recruţi aventurieri, pe care îi conduceţi împreună cu luptătorii, dar mai bine pregătiţi acum, prin lumile exotice.

■ GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Bluetongue**
■ DISTRIBUITOR **Hasbro Interactive**
■ TERMEN DE APARIŢIE **august 2000**



O STEA RECE Suprafaţa planetei a fost modelată complet în 3D, exact ca în scenele cunoscute din film.

Fallout Tactics

Partea a treia de Fallout devine tactică

În timp ce la *Fallout* şi *Fallout 2* era vorba de un RPG pur, acum, cu ajutorul trupelor dvs. vă puteţi aici măsura cu hoarde nenorocite de mutanţi. Campania single player cuprinde 20 de misiuni, care se influenţează reciproc. Din punct de vedere grafic, vom trece din nou pe regim 2D. Principiul TBS intră în aplicaţie şi în timpul luptelor.



MISIUNE DE ELIBERARE Trebuie să urmaţi strict indicaţiile de misiune.

- GEN **Tactică**
- PRODUCĂTOR **MicroForte**
- DISTRIBUITOR **Interplay**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim. I/2001**

Peacemakers

Muniţie de război pentru restabilirea păcii

Preluaţi un grup internaţional de intervenţie, care se implică în conflicte din diferite părţi ale globului. În plus, în acest 3D RTS trebuie să dobândiţi şi succese pe plan politic, printr-o muncă de presă iscusită. Specialităţile jocului sunt comportamentul detaliat prelucrat al adversarilor şi al propriilor unităţi, ceea ce va duce la o simulare realistă a luptelor.



MISIUNE CU ELICOPTERUL În arsenal găsiţi modele actuale de helicoptere.

- GEN **RTS** ■ PRODUCĂTOR **Mathématiques Appliquées**
- DISTRIBUITOR **Ubi Soft** ■ TERMEN DE APARIŢIE **noiembrie 2000**

Gaură în burtă

Markus Wilding
Director PR al Activision



■ ***Vampire* apare aproape simultan cu *Diablo 2*. Vă temeţi?**
Jocurile sunt prea diferite unul faţă de altul. La Vampire puteţi trăi o poveste de tip film, la Diablo 2 acţiunea rapidă stă în prim-plan. Ca jucător ar trebui să le cumpăraţi pe ambele.

■ **Aţi avut necazuri în planificarea voastră?**
Nicidecum. Vampire este acum finalizat şi iese pe piaţă. Nu ar fi fost tocmai bine să îl scoatem prea repede.

■ **Cum merge vânzarea lui *Vampire* în America?**
Grozav. Vampire deţine al doilea loc printre cele mai bune vânzări de start ale tuturor timpurilor în genul RPG şi se vinde chiar mai bine decât Q3A. După două săptămâni, Vampire se situează deja de două ori în US Top 10: versiunea normală pe locul 3 şi ediţia specială pe locul 5.

Telegramă

+++ Cu *Golem Swing!* scoate anul acesta un joc de fantezie TBS. Pe lângă luptele care se concentrează mai ales pe spaţiul aerian şi cel marin, şi comerţul va juca un rol important.

+++ *Cossacks - European War* nu numai că arată ca *Age of Empires*, dar şi principiul jocului este inspirat din hitul de strategie de construcţie. Aici participaţi la lupte în Europa modernă. CDV-ul va apărea deja în toamna aceasta.

+++ Ce se va ascunde oare în spatele unui titlu ca *War Commander?* Corect, un RTS marţial cu o grafică 2D pretenţioasă, în care de pe la sfârşitul anului în curs veţi putea desfăşura lupte gigantice.

+++ Cine nu se poate sătura de instalarea liniilor de autobuz şi de unirea mai eficientă, din punct de vedere al circulaţiei, a zonelor marginale se poate acum bucura: producătorul Jo Wood a anunţat pentru septembrie dezvoltarea în patru simulatoare a lui *Verkehrsgigant*.

Un Colt pentru orice eventualitate

Eroii revolverelor îşi pot face bagajele: în Desperados se cer tacticieni calmi

Dacă iubiţi *Commandos* şi Vestul Sălbatic, atunci *Desperados* este pentru dumneavoastră. O echipă de producători înflăcăraţi munceşte deja de doi ani la acest joc impresionant de strategie. Acum se vede în sfârşit preeria. Atât tehnica utilizată, cât şi story-ul sunt maturizate, astfel încât nu mai lipseşte decât configurarea misiunilor. La fal ca în gloriosul exemplu *Commandos*, treceţi prin episoade captivante conducând în misiuni periculoase un grup de curajoşi bine înarmaţi. Nu se ştie încă dacă va fi integrat şi un mod multiplayer.

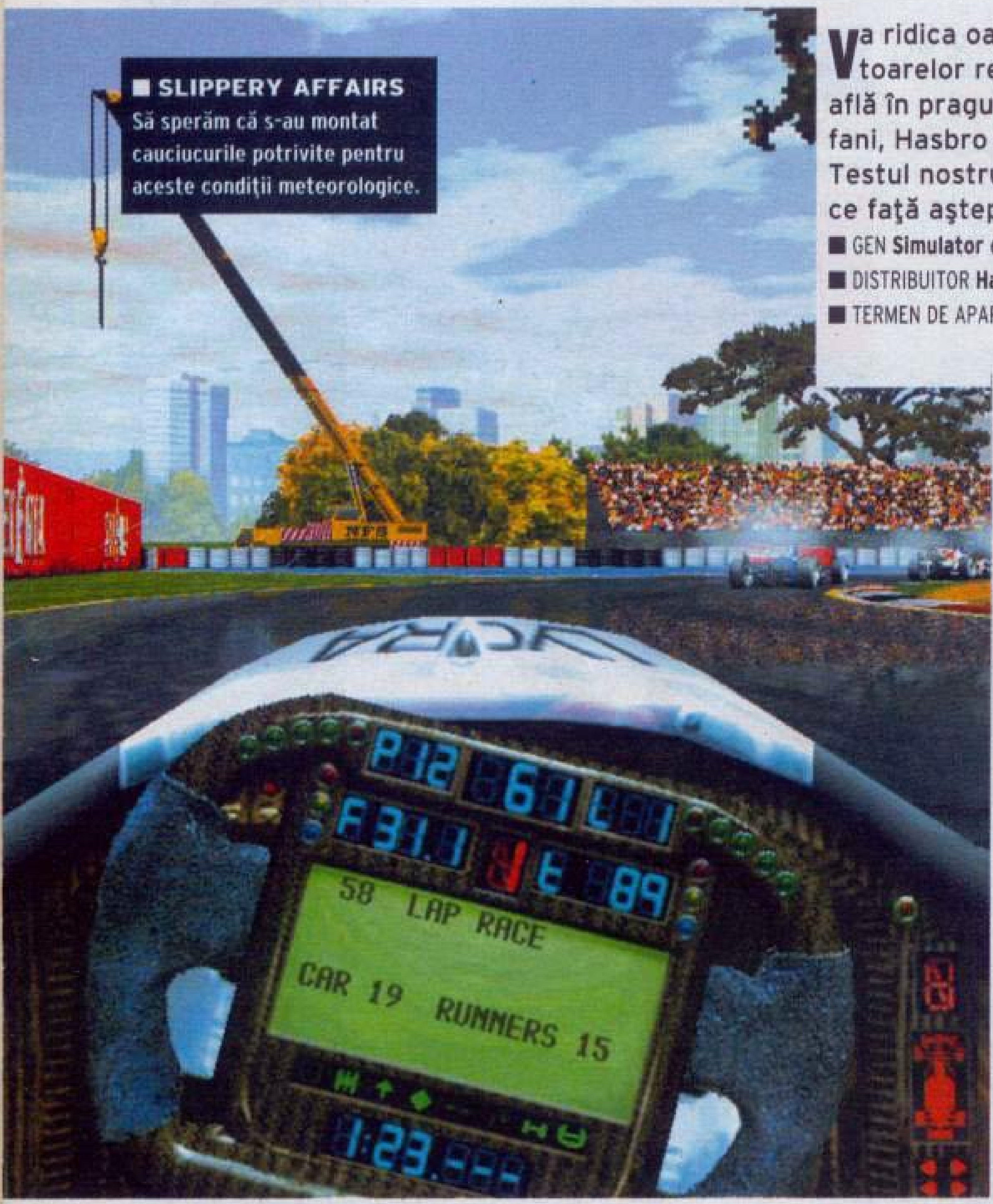
- GEN **Tactică**
- PRODUCĂTOR **Spellbound Entertainment**
- DISTRIBUITOR **Infogrames**
- TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000**



TÂRÂŞ PRIN NOROI Ca în Commandos, tămbălăul mare în apropierea adversarului nu este o idee bună. De aceea acest desperado se târăşte încet pe sol, pentru a elimina apoi un paznic cu cuţitul din dotare.

Grand Prix 3

Se află la start probabil cel mai bun simulator de F1



■ **SLIPPERY AFFAIRS** Să sperăm că s-au montat cauciucurile potrivite pentru aceste condiţii meteorologice.

Va ridica oare din nou legendarul programator Geoff Crammond ştacheta simulatoarelor realiste de curse, cu a treia parte a seriei Grand Prix? Oricum, jocul se află în pragul finalizării, iar pentru a da până la lansare o ocupaţie comunităţii de fani, Hasbro Interactiv a publicat imagini noi, care arată în premieră piste plouate. Testul nostru amănunţit din numărul următor va clarifica dacă Grand Prix 3 va face faţă aşteptărilor foarte mari.

■ GEN **Simulator de curse** ■ PRODUCĂTOR **MicroProse**
■ DISTRIBUITOR **Hasbro Interactive**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Iulie 2000**

Pro Body Boarding

Simulator al sportului pe cresta valurilor

Alegeţi unul dintre cele opt personaje şi aruncaţi-vă în valurile ucigaşe de pe coastele Hawaii-ului. Ca sportiv marin neînfricat trebuie să vă dovediţi curajul în discipline diferite. Pe lângă cursa de slalom, vă aşteaptă efectuarea unor acrobaţii freestyle, în care va trebui să impresionaţi severul juriu prin secvenţe spectaculoase.



PREAMBULUL La începutul concursului participanţii dau din mâini pentru a întâmpina valurile.

Satisfacţia e întregită de o coloană sonoră de surfing şi de comentariul de specialitate.

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Swing!** ■ DISTRIBUITOR **Necunoscut încă**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Iulie 2000**

Road Wars

Cu viteză şi gatling gun

În *Road Wars* participaţi la un agresiv spectacol de curse. Stock cars garnisite din belşug cu armament se înfruntă în acest fun racer pe 12 circuite diferite. Cu banii câştigaţi din greu vă achiziţionaţi arme, blindaje şi motoare mai bune.

■ GEN **Curse** ■ PRODUCĂTOR **Swing! Entert.**
■ DISTRIBUITOR **Necunoscut încă**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Iulie 2000**



DESCHIDEŢI FOCUL! Stăpânirea maşinii şi a armelor conduce spre victorie.

Athletics Games

Dovediţi-vă condiţia de atlet!

În *Millenium Athletics Games* începeţi o carieră promiţătoare, având ca miză finală participarea la următoarea Olimpiadă. În 17 discipline diferite, precum 100 metri plat, sărituri sau aruncarea greutăţii, vă veţi prezenta împotriva adversarilor computerului sau, în modul multiplayer, împotriva a până la şapte adversari umani. O echipă de manageri, medici şi antrenori vă însoţeşte în drumul spre performanţă şi are grijă să intraţi bine pregătit în competiţii. În modul plin de acţiune Team Arcade vă ocupaţi concomitent de opt sportivi şi îi ajutaţi să-şi învingă rivalii.



FIŢI GATA... Constituţia fizică a atleţilor diferă în funcţie de disciplină.

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Swing! Entertainment**
■ DISTRIBUITOR **Necunoscut încă** ■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie 2000**

Jetfighter 4

Lupte deasupra aeriene Californiei

Urcaţi la bordul unui F-18 sau a unui F-22 Raptor şi apăraţi San Francisco-ul de invadatorii întunecaţi. A patra parte a seriei *Jetfighter* va fi mult mai realistă decât precursorii ei, saturaţi de acţiune. Producătorii promit şi începătorilor un gameplay mai simplu.

■ GEN **Simulator de zbor**
■ PRODUCĂTOR **Mission Studios** ■ DISTRIBUITOR **Take 2**
■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000**



BINE SCUTURAT Asemenea lovituri nu lasă nevătămat nici măcar un F-14.

Deep Fighter

În lumea adâncurilor: Războiul subacvatic al viitorului

În adâncurile glaciare ale mărilor lumii se dă o luptă strânsă. Din postura de comandant al unei escadrile de submarine de luptă vă apăraţi poporul de forţele inamicului. Prins în spatele liniilor, meşteriţi la o navă-mamă, care să vă scoată oamenii din zona de pericol. Vă ţineţi la respect adversarul cu bombe subacvatice şi cu torpile, conduceţi misiunile şi dirijaţi însoţitorii. În mod evident, producătorii se simt aici ca acasă; şi Subcultures provenea de la Criterion Studios.



LUPTE ACVATICE Perspectiva din carlingă aminteşte de simulatoarele de zbor.

■ GEN **Simulator** ■ PRODUCĂTOR **Criterion** ■ DISTRIBUITOR **Ubi Soft**
■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie 2000**

Search & Rescue 2

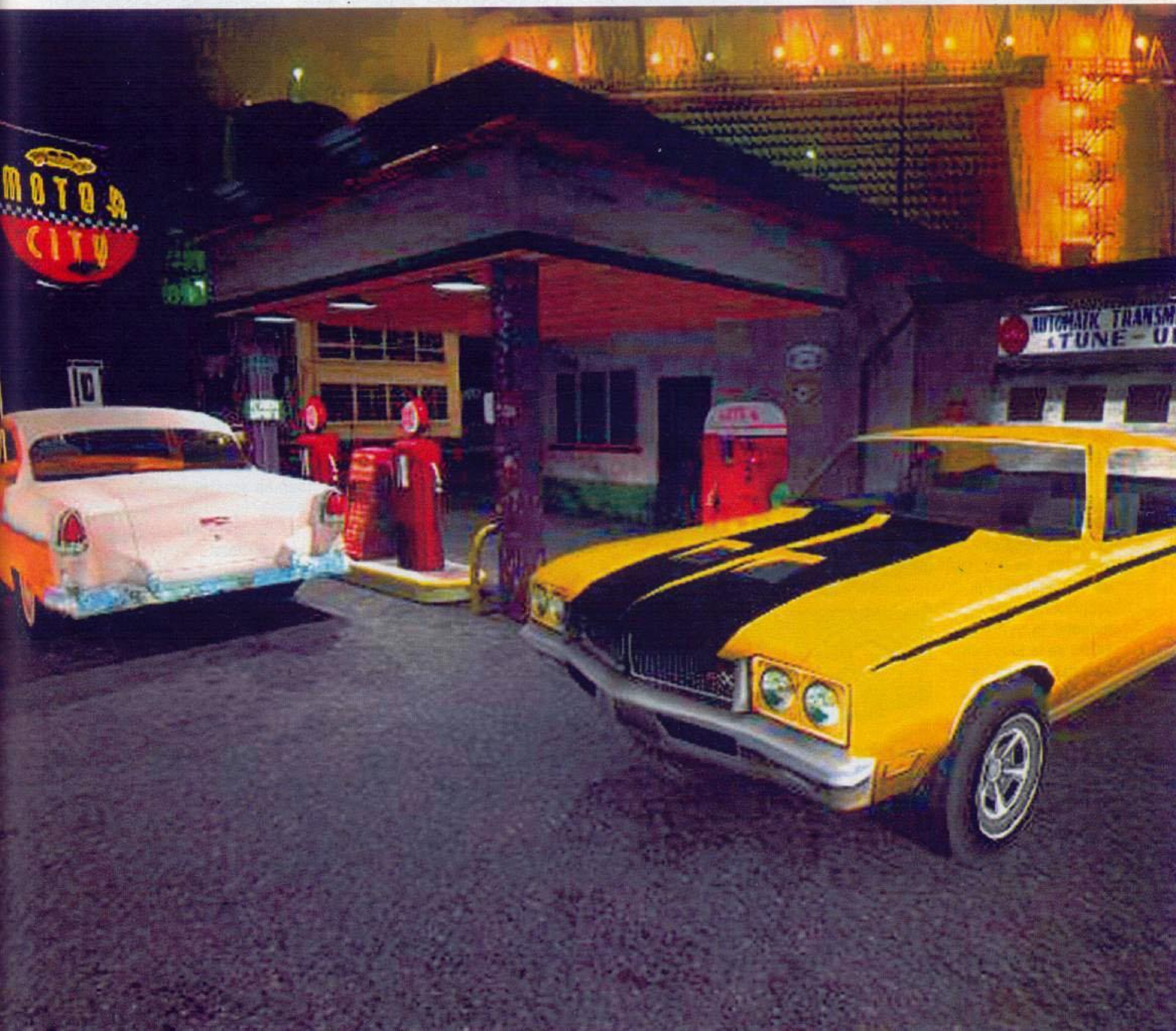
Pacifiştii spaţiului aerian zboară pentru o cauză dreaptă

Luptele aeriene şi deschiderea focului nu aparţin lumii lui *Search & Rescue 2.* Aici preluaţi mai degrabă rolul unui pilot de salvare, care recuperează cu elicopterul său naufragiaţi din apa mării. Pe lângă fizica extrem de realistă a zborului, producătorii promit o sumedenie de dotări speciale, precum pompe sau coşuri de salvare.



NOAPTEA EROULUI Dolphin HH-65 îşi ia din nou zborul pentru a face fapte bune.

■ GEN **Simulator de zbor** ■ PRODUCĂTOR **Swing!** ■ DISTRIBUITOR **Necunoscut încă**
■ TERMEN DE APARIŢIE **iulie 2000**



V-Rally 2 Expert Edition

Satisfacţie într-o cursă de 400 km pentru profesioniştii raliurilor

În septembrie apar întăririle pentru fanii *V-Rally*. Ediţia de expert a simulatorului de curse oferă 26 de maşini de raliu, din care 16 cu licenţă oficială pentru anul 1999, şi peste 80 de trasee în 12 ţări diferite. În total, acestea au o lungime de 400 km, asigurând astfel motivaţia de lungă durată. Cine nu dispune de o reţea sau de conectare la Internet se poate duela cu un adversar pe acelaşi calculator, în modul split screen. Pe lângă patru moduri diferite de joc, varietatea va fi garantată şi de un editor integrat, cu care se pot proiecta propriile trasee. Iar ca frişcă pe tort, de pe Internet se vor putea lua gratuit trasee şi maşini noi.

■ GEN **Curse** ■ PRODUCĂTOR **Eden**
■ DISTRIBUITOR **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie 2000**

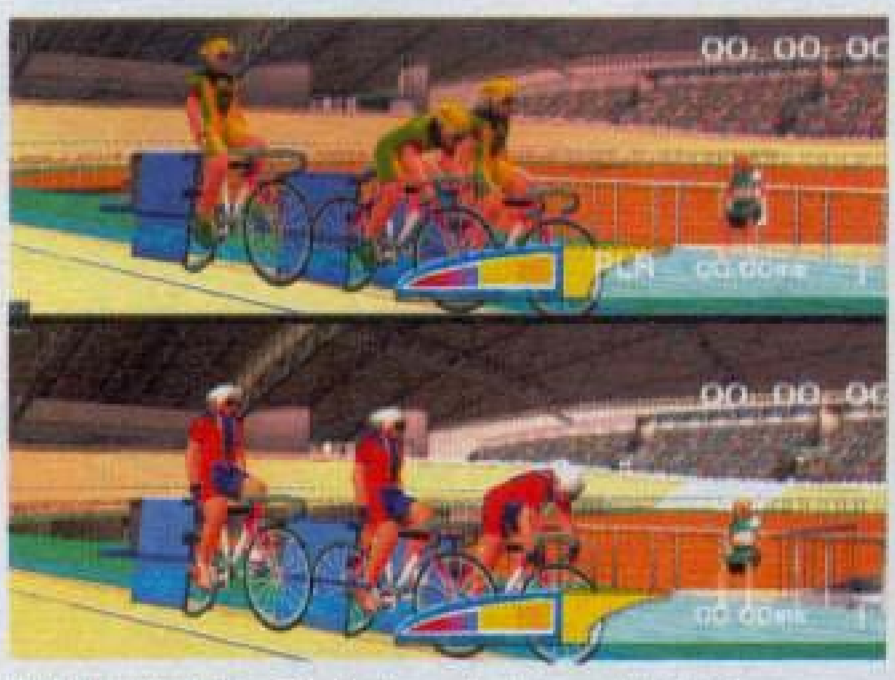


CENTRIFUGĂ DE NOROI O grafică impresionant de detaliată. În spatele parbrizului se poate observa clar şoferul cu nervii întinşi.

Sydney 2000

Adaptare a Jocurilor Olimpice pentru PC

Când în Sydney vor începe anul acesta Jocurile Olimpice, s-ar putea ca dvs. să vă fi stabilit deja propriul record mondial. În *Sydney 2000* de la Eidos antrenaţi o echipă pe care trebuie să o conduceţi prin mai multe concursuri de calificare, până în finalele Jocurilor Olimpice. Iată câte ceva din lista disciplinelor simulate: pe lângă săritură în lungime, cursa cu obstacole şi ridicarea greutăţii, trebuie să vă dovediţi talentul şi în proba de caiac şi tragerea la ţintă. În afară de asta, sportivii se pot antrena într-o staţiune virtuală de antrenament. În modul multiplayer pot concura până la patru jucători în acelaşi timp.



FEBRA VITEZEI Şi ciclismul este o disciplină olimpică.

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Attention to Detail**
■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ TERMEN DE APARIŢIE **august 2000**

IL-2 Sturmovik

Simulator de lupte aeriene de la creatorii lui Settlers



DEASUPRA NORILOR Modelele istorice ale avioanelor au fost proiectate foarte realist.

Tocmai de la creatorii drăgălaşilor colonialişti va apărea în curând un simulator de zbor, pe un fundal istoric. IL-2 Sturmovik se desfăşoară tematic în al doilea război mondial şi adună până la 32 de jucători, care se prind în lupte aeriene, cu avioane germane sau ruseşti. Cele şase campanii corecte istoric cuprind perioada dintre 1941 şi 1945, până la sfârşitul războiului. În total, vă stau la dispoziţie 17 avioane diferite. Pe parcursul jocului vă veţi confrunta cu până la 26 de avioane inamice, având un design convingător.

■ GEN **Simulator de zbor** ■ PRODUCĂTOR **Maddox Games**
■ DISTRIBUITOR **Blue Byte** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. I/2001**

UEFA 2001

Cel mai realist joc de fotbal al tuturor timpurilor?

Infogrames face mare tam-tam. Mai aproape de realitate ca *UEFA 2001* abia că ar mai putea fi un joc de sport. Iar adevărul grăieşte singur: peste 20 de stadioane, 146 de echipe, apariţii sărbătoreşti ale unor jucători-vedete ale fotbalului. Licenţa UEFA are un potenţial solid. Pe lângă un panou video care redă în timp real întâmplările de pe gazon, va mai exista încă o caracteristică pentru amplificarea curiozităţii: pentru prima dată, accidentările nu se vor manifesta doar optic. Jucătorii faultaţi devin mai lenţi, şutează mai slab şi încep să şchiopăteze. Publicul va urmări activ evenimentele şi le va comenta în mod corespunzător, cu fluierături, huiduieli sau cu explozii de fericire. *UEFA 2001* va fi lansat probabil în toamna acestui an.

■ GEN **Sport** ■ PRODUCĂTOR **Infogrames**
■ DISTRIBUITOR **Infogrames** ■ TERMEN DE APARIŢIE **octombrie 2000**



ATMOSFERIC Mulţumită costisitoarei licenţe UEFA, cele mai bune cluburi europene îşi vor face în curând apariţia şi pe monitoarele dvs.

PE ŞLEAU



Prin intermediul tehnicii see-through, Asus a dorit să ofere posibilitatea de a manipula plăcile grafice bazate pe chip-ul Nvidia.

Cheatul încorporat

Bernd Holtmann
Redactor hardware

Pe Internet a făcut mare vâlvă ceea ce a fost cândva o idee bună din partea lui Asus. Producătorul de plăci grafice a vrut să le ofere jucătorilor 3D neajutoraţi un sprijin cosmetic. Astfel, se lucrează la un driver care permite tuturor plăcilor grafice Asus ce lucrează cu chip-uri Nvidia o opţiune de debug. Cu aceasta, texturile din jocurile 3D se pot elimina sau se pot face transparente. Efectul rezultat este următorul: în ambianţa 3D, vă puteţi vedea adversarii sau armele prin pereţi. Veţi şti deci cu exactitate unde vă aşteaptă adversarul, unde să găseşte următorul health pack sau unde sunt ascunse redeemers sau BFG-uri. Rămâne doar întrebarea: cine are nevoie de aşa ceva? În domeniul on line, Asus oricum îşi greşeşte scopul. O versiune de driver a circulat deja pe Internet. Dacă jucătorii neîndemânatici folosesc cheat-uri hardware, egalitatea şanselor la jocurile on line nu va mai putea fi asigurată. Cheat-ul grafic distruge baza de încredere de pe Internet, sub egida căreia adversarii concurează. Cine mai poate avea siguranţa că la jocurile on line nu se trişează cu cheat-uri grafice? Asus nu vrea să livreze driverul. Totuşi, cheaterii ingenioşi vor căuta aceste comutări în driverul de referinţă, pentru a le decupla pur şi simplu.

Pereţii devin transparenţi, iar power-ups-urile vizibile. Mai oferă astfel vreo satisfacţie un joc 3D?

Avantajul Ferrari

Noile volane de la ThrustMaster au bonusul de licenţă de la departamentul de curse al lui Ferrari.

După ce Guillemot a preluat firmele ThrustMaster şi Hercules, în toamnă apare în comerţ primul produs controller al acestei manevre. Sub numele de 360 Modena Racing Wheel, va apărea o nouă serie de volane, împreună cu echipa lui Schumacher, Ferrari. Volanul propriu este cauciucat şi posedă două balansoare, butoane de foc şi pedale analoge pentru acceleraţie şi pentru frână. Îndată ce aţi cuplat volanul la postul USB, îl puteţi monta pe o masă sau pe un birou, cu ajutorul unui sistem de fixare rapid.

Versiunea normală a lui Modena Wheel costă aproximativ 55$. Varianta mai exclusivă, 360 Modena Racing Wheel, apare cu două cleme suplimentare şi cu schimbător de viteze. Această versiune profesionistă îl costă pe şoferul ambiţios cu 25 $ mai mult. Ambele volane sunt livrate împreună cu software-ul ThrustMapper, cu ajutorul căruia se pot programa toate funcţiile, după preferinţe.



■ LICENCE AGREEMENT
Viitoarea cursă virtuală se va conduce sub logo-ul galben de la Ferrari.

■ PRODUCĂTOR **Guillemot/Thrustmaster** ■ TELEFON **0211-338004466** ■ WWW **www.thrustmaster.com**

Manevrabil

Logitech devine optician de mouse

Aproape fiecare producător de mouse-uri pentru PC ar dori să participe la revoluţia optică. Cu Optical Wheel Mouse, şi Logitech îşi onorează numele. Mouse-ul este îmbrăcat într-un albastru metalizat elegant, are o dimensiune potrivită şi dispune de o bună ergonomie. La gama de funcţii, Logitech s-a abţinut, Optical oferind doar două taste şi un wheel. Un software special vine să compenseze această lipsă de dotare şi să facă posibilă chiar şi controlarea prin wheel a browser-ului de Internet. Mouse-ul poate fi achiziţionat pentru 30 $.

■ PRODUCĂTOR **Logitech**
■ TELEFON **069-92032165**
■ WWW **www.logitech.com**



■ ILUMINAT
Mulţumită lui Optical Wheel Mouse cu port USB, lumea mouse-urilor nu mai este rotundă nici la Logitech.

Dynamite Deluxe

Placă grafică pentru jucătorii video

După ce Asus încheie realizarea lui AGP-V7100 cu GeForce2 MX, se lucrează deja la următorul accelerator grafic. Noul AGP-V7700 va fi propulsat de chip-ul Geforce2-GTS. Acesta este tactat la 200 MHz, în timp ce cei 32 MB DDR-SGRAM sunt accesaţi cu 166 MHz. V7700 Deluxe dispune de două ieşiri video (S-Video şi Composite) şi de o intrare S-Video. Pentru adevăraţii jucători 3D, Asus livrează şi ochelari shutter. Pe lângă multe caracteristici de software, pentru supratactare şi fanii video mai există şi o legătură de jocuri. AGP-V7700 Deluxe a apărut la sfârşitul lui iulie şi costă aproximativ 400 $.

■ PRODUCĂTOR **ASUS** ■ TELEFON **02102-95990**
■ WWW **www.asuscom.com**



■ UN TALENT MULTILATERAL
AGP-V7700 se livrează cu un pachet vast de software.

PE ŞLEAU



Anotimpul cald îi pune pe overclockeri în faţa unei adevărate dileme. Producătorii de ventilatoare şi de pastă termoconductoare profită de acest lucru cu siguranţă.

Coşmarul Overclockerilor

Thilo Bayer

În fiecare an, groaza se instalează în locurile de joacă de acasă. De regulă în iulie, dar uneori şi mai repede. Este vorba de arşiţa înăbuşitoare, cunoscută tehnic drept căldură. Urmările sunt variate şi neplăcute. Om şi animal emană miresme ce nu pot fi atribuite altor surse terestre. Pe anumite porţiuni ale suprafeţei jucătorului apar bălţi urât mirositoare, mai ales după câteva runde Death Match pe Internet. Există şi o componentă hardware care are un trai foarte greu în asemenea împrejurări: ventilatorul de PC. Atacat de colbul anilor, trebuie să facă adevărate tururi de forţă şi să scoată din carcasă metri cubi de căldură. Prietenii supratactării îşi toacă nervii în asemenea condiţii. Recordurile de overclocking de odinioară se spulberă foarte repede, deoarece cutiuţa de joc îşi ia zborul. Acest lucru este sub demnitatea overclocker-ului, care înregistrează cu pieptul umflat de mândrie fiecare megahertz câştigat. Iar în această situaţie extremă, elita overclockerilor se separă de pleavă. Veleitarii renunţă şi acceptă pierderea megahertzului, iar profesioniştii scot catalogul pentru a comanda ventilatoare de înaltă performanţă şi pastă termoconductoare. Lupta împotriva verii este câştigată abia atunci când se aude vuietul paletelor suplimentare de pe rotor şi PC-ul lucrează la capacitate maximă.

În arşiţa ucigaşă a verii PC-urile nu pot fi ajutate decât prin aerisire suplimentară

Un element de procesare rezistent

Cu Duron, AMD trimite un mic gladiator în lupta împotriva lui Celeron



■ FRĂŢIORUL La prima vedere, Duron aproape că nu diferă de Athlon, folosind aceeaşi caroserie.

Ca urmaş al seriei K6, AMD prezintă pe piaţă Duron-ul. Acest flăcău calculăreţ este tactat cu 600, 650 respectiv 700 MHz şi se bazează pe Athlon, având în total 192 Kbyte Cache direct pe chip (128 + 64). Este de remarcat utilizarea bus-ului EV6 al lui Athlon cu 100 MHz (DDR) în locul unei soluţii economicoase şi slăbuţe. Ca frate mai mic al noului Athlon (vezi testul nostru), acesta va ataca Celeron-ul de la Intel. În performanţele sale de la jocuri va echivala cu Athlon-ul original. Primele procesoare au ajuns deja la producătorii de PC-uri pe la începutul lui iunie, prin urmare primele sisteme ar trebui să apară deja pe piaţă. Infrastructura este dată de Socket A cu chipset-ul VIA-KT133, denumit înainte KZ133. Acesta oferă memorie PC133 SDRAM rapidă, UltraDMA/66 şi AGP4X. Plăci de bază de acest tip sunt oferite de exemplu de MSI (www.msicomputer.com). Preţurile de desfacere ale procesorului nu sunt încă fixate. Comercianţii en gros primesc chip-ul pentru 112 (600 MHz), 154 (650 MHz), respectiv 192 dolari (700 MHz).

■ PRODUCĂTOR **AMD** ■ TELEFON **089-450530** ■ WWW **www.amd.com**

Lumi glaciare

Ultima versiune a lui Cool 3D



SIMPLU Prin drag&drop, imaginile şi textele pot fi înzestrate cu nostime efecte 3D.

Firma Unlead lansează versiunea 3.0 a cunoscutului 3D Tool. De la grafica simplă vectorială până la animaţia migălos înscenată, programul străluceşte prin controlul simplu şi prin meniurile de ansamblu drag&drop. Toate modificările sunt redate pe ecran în timp real. Apoi, sub formă de animaţie sau video, întreaga operă poate fi exportată şi plasată direct în Web. Pentru 70$, aici găsiţi tot ce poate face mai frumoasă lumea celei de-a treia dimensiuni.

■ PRODUCĂTOR **Ulead** ■ TELEFON **0531-2207920**
■ WWW **www.ulead.com**

Tracking Tour

Microsoft ridică mingea la fileu

Microsoft lansează un atac de temut asupra mouse-ului ca instrument standard de introducere a datelor pentru PC. Iată că tehnologia IntelliEye şi-a făcut intrarea şi în lumea trackball-urilor. Microsoft Treckball Explorer şi Trackball Optical promit un control precis, prin scanare optică. Şi oferta de funcţii a fost mărită. În sfârşit, obişnuita notiţă a mouse-ului se poate găsi şi la Trackball. La design, stilul Explorer al mouse-ului Microsoft a fost preluat pe noile bile de control. Ambele instrumente se conectează prin portul USB sau PS/2. Probabil că prin octombrie produsul se va putea găsi şi la distribuitorii români.

■ GEMENI Înrudirea cu mouse-ul Explorer nici nu poate fi negată.



■ PRODUCĂTOR **Microsoft**
■ TELEFON **0180-5251199**
■ WWW **www.microsoft.com**

Cu o optime mai mult

Cu Millenium G450, Matrox mai pune paie pe foc

Matrox va lansa în august urmaşul seriei G400, sub numele de Millenium G450. Acesteia i-au fost îmbunătăţite viteza 3D şi nenumărate alte caracteristici ale performanţelor. De remarcat ridicarea tactului RAMDAC de la 300 la 360 MHz pentru un refreshrate mai mare la rezoluţii înalte. Pe placă regăsim tehnologia Dual Head, care permite conectarea unui al doilea monitor pe placă, şi Environment Mapped Bump Mapping (EMBM).

Acceleratorul AGP 4X are drivere pentru toate sistemele de operare uzuale. Millenium G450 va fi dotat cu 32 MB DDR SDRAM (64 Bit lăţime) şi va costa 200$.



- DISTRIBUŢIE **Matrox**
- TELEFON **089-6144740**
- WWW **www.matrox.com**

■ CLAR CA STICLA
Calitatea imaginii noului Millenium G450 de la Matrox e din nou printre cele mai bune.

Potrivită

Head Phone pentru Home PC

Pentru mai puţin de 15$, de la firma InterAct se va putea cumpăra în curând o combinaţie între căştile stereo şi microfon. Dacă e vorba de telefonie online, software controlat prin voce sau un atac coordonat în jocurile multiplayer, orice utilizator modern trebuie să aibă un asemenea set. Din punct de vedere al designului, remarcăm o nouă poziţionare: casca se aşează pe urechi, iar cordeluţa se lasă pe ceafă. Instrumentul va fi disponibil în patru combinaţii moderne de culori.



- PRODUCĂTOR **InterAct**
- TELEFON **01805-125133**
- WWW **www.interact-europe.com**

■ ELEGANT
În locul unor căşti grosolane, Head Phone de la Interact sugerează un design suplu.

Topul cititorilor PC Games

Pentru a şti ce se joacă cu adevărat: lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games

1 ▲ Luna trecută: 2

AGE OF EMPIRES 2 (Ensemble Studios/Microsoft)

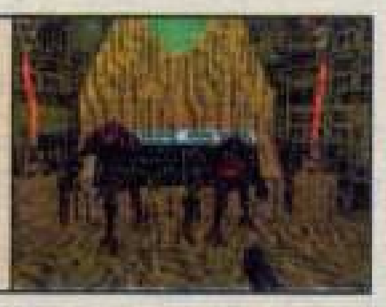
CAVALERII care anunţă atacul asupra cetăţilor duşmane trebuie să fie bine pregătiţi. CD-ul suplimentar The Conquerors vine în toamnă, cu unităţi şi misiuni proaspete.



2 ▲ Luna trecută: 3

HALF-LIFE (DT.) (Valve/Havas Interactive)

PENTRU CONTRIBUŢIA SA la eliminarea extratereştrilor, Gordon Freeman a fost gratificat cu locul doi în top.



3 ▲ Luna trecută: 4

NEED FOR SPEED PORSCHE (Electronic Arts)

ŞOFERII DE PORSCHE vor fi depăşiţi cu uşurinţă, dacă în fiecare curbă apasă pe frână cuprinşi de panică.



4 ▼ Luna trecută: 1

THE SIMS (Maxis/Electronic Arts)

SIMŞII se îndreaptă dezbrăcaţi spre duş. Asperităţile pixelilor le ascund însă părţile dosnice.



5 – Luna trecută: 5

ANSTOSS 3 (Ascaron/Infogrames)

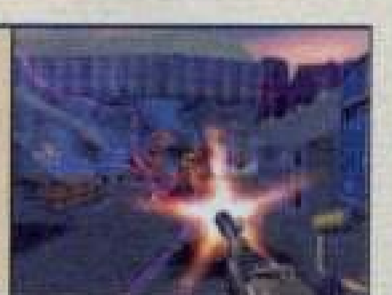
JUCĂTORII care frânează înaintarea managerului sunt pur şi simplu schimbaţi.



6 ▲ Luna trecută: 7

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (Gearbox/Havas Interactive)

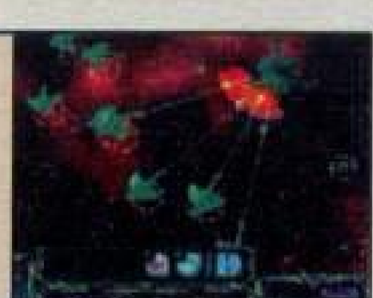
ROLUL în care vă croiţi drum cu arma, în add-on-ul genialului joc, a fost schimbat.



7 ▲ Luna trecută: 14

STAR TREK: ARMADA (Activision)

RASELE din sectorul Alfa sărbătoresc cu însufleţire înfrângerea borgilor.



8 NOU Luna trecută: -

STARLANCER (Digital Anvil/Microsoft)

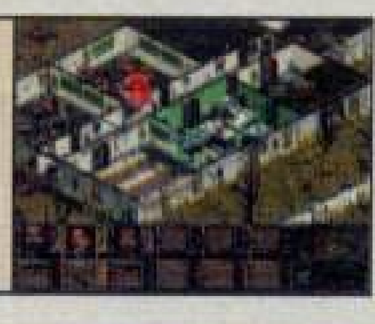
RĂZBOIUL dintre Răsărit şi Apus reizbucneşte. Fracţiunile se înfruntă într-un spaţiu 3D.



9 ▲ Luna trecută: 13

JAGGED ALLIANCE 2 (Sir-Tech/TopWare Interactive)

MERCENARII trebuie să aştepte cu răbdare apariţia mission pack-ului Unfinished Business, care încă întârzie.



10 – Luna trecută: 10

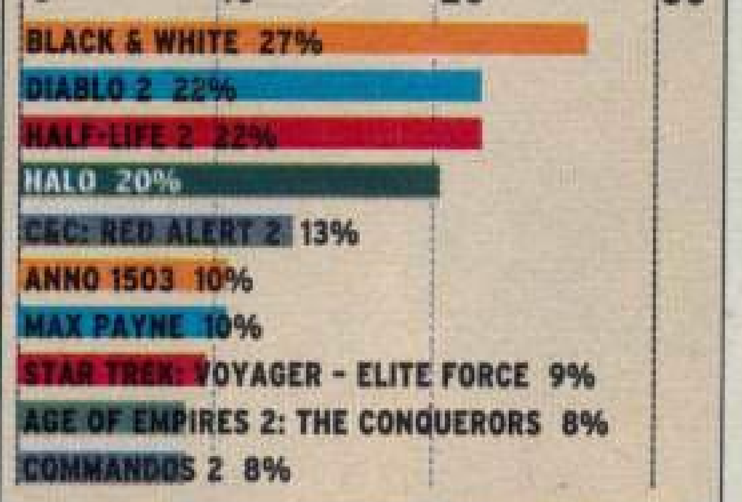
[redacted] (id Software/Activision)

DISCUŢIILE nesfârşite privind indexarea shooter-ului de la id Software nu mai sunt actuale.

Loc	Modificare	Luna trecută	Joc
11	▲	12	**ULTIMA ASCENSION** (Origin/Electronic Arts)
12	▲	18	**EARTH 2150** (TopWare Interactive)
13	▼	8	**DARK PROJECT 2: THE METAL AGE** (Looking Glass Studios/Eidos)
14	▼	9	**C&C 3: FIRESTORM** (Westwood Studios/Electronic Arts)
15	▼	11	**BALDUR'S GATE** (Bioware/Virgin Interactive)
16	▲	25	**SWAT 3** (Sierra/Havas Interactive)
17	▲	23	**STAR WARS: FORCE COMMANDER** (LucasArts)
18	▲	19	**NOX** (Westwood Studios/Electronic Arts)
19	▲	36	**OUTCAST** (Appeal/Infogrames)
20	▲	27	**PHARAOH** (Impression Games/Havas Interactive)

Loc — 7 ▲ 11
Modificarea faţă de luna precedentă: ▲ În urcare; – Neschimbat; ▼ În coborâre
11 — Locul din luna precedentă

Jocuri de a căror apariţie se bucură cel mai mult cititorii PC Games





TIGRU ÎN TANC Numai cei mai buni jucători B&W posedă o asemenea creatură.

TOP 10 ROMÂNIA

Loc	Modificare	Joc
1	-	NEED FOR SPEED: PORSCHE
2	▲8	DIABLO II
3	▲7	DARK PROJECT II: THE METAL AGE
4	▼2	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
5	▲10	UNREAL TOURNAMENT
6	▼3	THE SIMS
7	NOU	SOLDIERS OF FORTUNE
8	▼3	FIFA 2000
9	-	TOMB RAIDER 4
10	NOU	COMMANDOS 2

TOP 10 GERMANIA

Loc	Modificare	Joc
1	NOU	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD
2	▼1	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER
3	▲4	THE SIMS
4	▼2	STARLANCER
5	▼3	BIG BROTHER THE GAME
6	▲10	STAR TREK: ARMADA
7	-	F1 2000
8	▼6	COMMAND & CONQUER 3: FIRESTORM
9	NOU	EURO 2000
10	▼5	YOU DON'T KNOW JACK 3

TOP 10 USA

Loc	Modificare	Joc
1	-	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	-	THE SIMS
3	-	ROLLERCOASTER TYCOON
4	NOU	SIMCITY 3000 UNLIMITED
5	-	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
6	NOU	MOTOCROSS MADNESS 2
7	▼6	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
8	▼4	EVERQUEST: RUINS OF KUNARK
9	▲12	STARCRAFT
10	NOU	DAIKATANA

TOP 10 UK

Loc	Modificare	Joc
1	NOU	SHOGUN: TOTAL WAR
2	▼1	THE SIMS
3	▼2	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
4	-	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
5	▼3	SOLDIER OF FORTUNE
6	▲7	EURO 2000
7	▲9	F1 2000
8	▼6	TACHYON: THE FRINGE
9	▼5	STARLANCER
10	▼7	DELTA FORCE 2

Dacă doriţi să participaţi şi dvs. la Topul jocurilor din România, scrieţi-ne pe adresa:

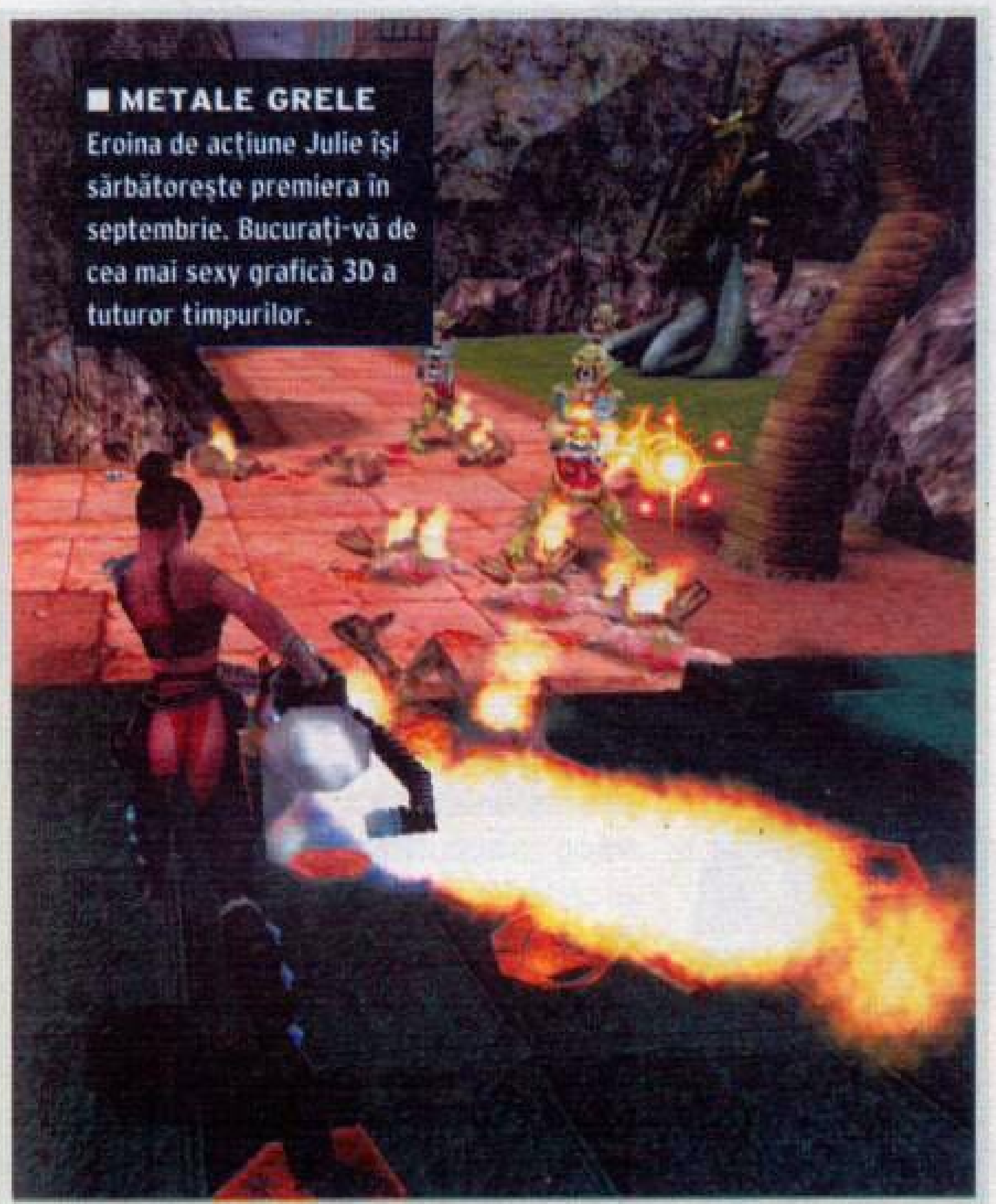
Simion Bărnuţiu, nr. 30, bl. Pb 9, ap. 3, 3700 Oradea, jud. BIHOR, sau e-mail:

pcgames@rdsor.ro

Cititorul al cărui clasament se va apropia cel mai mult de clasamentul final va fi premiat.

Lista de aşteptare în iulie

În fiecare lună găsiţi în PC Games ştiri cu toate evenimentele importante şi termenele de lansare



■ METALE GRELE
Eroina de acţiune Julie îşi sărbătoreşte premiera în septembrie. Bucuraţi-vă de cea mai sexy grafică 3D a tuturor timpurilor.

Lansările
lunilor august, septembrie

Mi	12.7.	Un salut soarelui: Apare ***REACH FOR THE STARS***
Vi	14.7.	***DEUS EX*** pe pieţele europene: Trăieşte aşa cum vrei.
Vi	14.7.	Neschimbarea se poate cumpăra: ***MIGHT & MAGIC 8.***
Vi	14.7.	Aveţi o vedere bună: ***DSF ULTIMATE GOLF.***
Ma	18.7.	Cu urlete de luptă: ***WARLORDS BATTLE CRY.***
Ma	18.7.	Made for shooting you, baby: ***KISS PSYCHO CIRCUS.***
Ma	28.7.	Haideţi la împăiat: ***MOORHUHNJAGD 2.***
Jo	03.8.	Din nou nostalgie pe rafturi, cu ***BATTLE ISLE*** (Platinum).
Lu	09.8.	Strigătele scoase la vânzare: ***WARLORDS BATTLECRY.***
Ma	08.9.	Noul bonuspack pentru ***MOORHUHN.***
Ma	15.8.	A II-a încercare de lansare: ***MERCEDES-BENZ TRUCK RACING.***
Vi	18.8.	Fugiţi pe la casele voastre cu ***SYDNEY 2000.***
Ma	18.7.	De-acum mai ieftin: ***BUNDESLIGA STARS 2000*** (Classics).
Vi	28.7.	***HEROES OF MIGHT & MAGIC*** apare ca trilogie.

Acţiune

Alone in the Dark 4	noiembrie 2000
C&C: Renegade	Trim. III/2000
Blair Witch Project	octombrie 2000
Deep Fighter	septembrie 2000
Duke Nukem Forever	Trim. II/2000
Dragonriders	decembrie 2000
Evil Dead	februarie 2001
Galleon	noiembrie 2000
Giants	septembrie 2000
Halo	martie 2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2	septembrie 2000
Hidden & Dangerous 2	aprilie 2001
Loose Cannon	Trim. IV/2000
Mafia	noiembrie 2000
Max Payne	martie 2001
MechWarrior 4	Trim. IV/2000
Obi-Wan	septembrie 2000
Oni	noiembrie 2000
Resident Evil 3	septembrie 2000
Rune	octombrie 2000
Star Trek: Voyager	septembrie 2000
Team Fortress 2	Trim. II/2000
Technomage	Trim. III/2000

Strategie

Anno 1503	Trim. I/2001
Anpfiff	septembrie 2000
Battle Isle: The Andosia Conflict	Trim. III/2000
Black & White	noiembrie 2000
C&C: Red Alert 2	octombrie 2000
Call to Power 2	Trim. III/2000
Cultures	septembrie 2000
Der Clou 2	septembrie 2000
The Patrician 2	octombrie 2000
Desperados	Trim. I/2001
The Settlers 4	Trim. IV/2000
The Sims - The Full Life	Trim. III/2000
Frontschweine	octombrie 2000
Pizza Connection 2	octombrie 2000
Republic: The Revolution	Trim. IV/2000
Starfleet Command 2	noiembrie 2000
Sudden Strike	august 2000
Three Kingdoms	Trim. III/2000
Unborn	Trim. IV/2000
Warcraft 3	Trim. IV/2000
Wiggles	Trim. I/2001
Z2	Trim. I/2001

Aventură

Anachronox	Trim. III/2000
Baldur's Gate 2	septembrie 2000
Blade	noiembrie 2000
Gorasul: Lost Souls	septembrie 2000
Gothic	Trim. III/2000
Monkey Island 4	noiembrie 2000
Neverwinter Nights	2001
Planescape Torment 2	Trim. IV/2000
Pool of Radiance 2	noiembrie 2000
Simon the Sorcerer 3D	Trim. III/2000
Stonekeep 2	Trim. IV/2000
Summoner	februarie 2001
The Real Neverending Story	Trim. III/2000
The Road to El Dorado	noiembrie 2000
Wizards & Warriors	Trim. III/2000

Sport- & Curse

Anstoss Action	Trim. I/2001
Box Champions 2000	Trim. II/2000
Championship Motocross	Trim. III/2000
Midtown Madness 2	Trim. III/2000
Need for Speed: Motor City	septembrie 2000
Rally Racing Simulation	noiembrie 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	septembrie 2000
Williams F1 Team Racer	noiembrie 2000
World Sports Cars	Trim. III/2000
V-Rally 2 Expert Edition	septembrie 2000

Simulatoare

Comanche 4	Trim. III/2000
Crimson Skies	Trim. III/2000
Descent	4 octombrie 2000
Destroyer Command	septembrie 2000
Freelancer	Trim. IV/2000
IL-2 Sturmovik	Trim. I/2001
I-War 2	septembrie 2000
Silent Hunter 2	Trim. I/2001
Star Trek: Klingon Academy	Trim. III/2000



■ ÎN CĂDERE ÎNTOTDEAUNA
C&C: Red Allert 2 se desfăşoară pe scene cunoscute. Paraşutiştii sar aici din avion asupra Pentagonului.



IN CURÂND GOI PE TEREN Numai numărul de pe spate indică cui pasaţi mingea în Bundesliga 2000.

Just, nimic de zis!

Hagi, Dimas, Ilie, Xavier, starurile lui *Euro 2000*. Acum ei acuză EA Sports & Co., deoarece firma a utilizat numele şi portretele, fără să-i consulte. Un subiect fierbinte: Jancker va putea să mai apară cu chelie în *FIFA 2001*?



DRAGII MEI FAVORIŢI Acest jucător din Euro 2000 aminteşte mai de grabă de Mr. Bean decât de Lothar Mattäus.

Cu puţin timp în urmă, câtorva fotbalişti profesionişti le-a căzut gamepad-ul din mână, când s-au descoperit pe monitoare. Cel puţin aşa am deduce, pentru că au apelat imediat la un avocat. Printre aceşti 12 jucători se numără fotbalişti de marcă români precum Gheorghe Hagi (Galatasaray Istanbul) şi Adrian Ilie (FC Valencia), sau portughezi: Abel Luis Xavier (FC Everton) şi Manuel Dimas (Standard Lüttich). Potrivit unui articol al ziarului olandez De Telegraaf, cinci producători de jocuri (Electronic Arts, Eidos, Sony, Infogrames, Rage) sunt chemaţi în instanţă de trei cluburi (Feyenoord Rotterdam, Slavia Praga, Vicenza Calcio) şi de 12 jucători. Cauza: utilizarea neautorizată a numelui, chipurilor şi siglelor.

De ce atâta zarvă? Ca de fiecare dată, este vorba de bani. Şi încă de foarte mulţi. Care fan al sporturilor nu s-a întrebat de ce jucătorii din *NBA Live 2000* sau *NHL 2000* seamănă atât de mult cu cei din realitate, iar în *FIFA 2000*, *Euro 2000* sau chiar *Bundesliga 2000* nu există nici umbră de asemănare? Şi asta deşi cele cinci jocuri vin de la acelaşi producător, EA Sports. Motivul este simplu: federaţiile profesioniste din SUA, NHL şi NBA, vând drepturile pentru redarea 3D a jucătorilor împreună cu licenţa. La fotbaliştii europeni lucrurile stau altfel, deoarece chiar şi după încheierea contractului aceştia îşi menţin drepturile personale, adică cel asupra numelui şi fotografiei. Că e vorba de Del Piero, Zidane, Beckham, Figo, Bierhoff sau Davis, în Europa trebuie contactaţi toţi jucătorii separat. Şi sunt mii!

În Germania, drepturile jucătorilor se află de regulă la clubul de fotbal, fiind astfel necesar consimţământul acestuia. În pachetul complet nu se găseşte nicidecum faţa sau figura jucătorului, fie el naţional sau internaţional. Acelaşi lucru este valabil şi pentru stadioane, căci dacă o arenă aparţine clubului, producătorul jocului trebuie să plătească o autorizaţie costisitoare. De exemplu, pentru stadionul Westfalia, fără OK-ul lui Borussia Dortmund nu se poate face nimic.

Deci dacă un producător cumpără drepturile jocurilor de computer pentru o ligă, campionat european şi mondial sau o cupă (Champions League, UEFA), poate utiliza numele evenimentului sportiv (de exemplu "Euro 2000"), logo-ul respectiv, stadioanele, echipele şi numele jucătorilor, nu însă şi imaginile originale ale personajelor principale. Potrivit comentariului unui mucalit, "ar fi ca şi când televiziunea ar putea transmite partidele, însă nu ar avea voie să arate jucătorii". Până acum, cei mai mulţi producători au distorsionat mai mult sau mai puţin modelele 3D ale jucătorilor. Se pare că ani de zile nici un profesionist nu a remarcat că un jucător cu caracteristicile sale se împotmolea pe gazon. Asta până acum...

Chiar dacă din punct de vedere



GATA CONSTRUIT Dacă un producător doreşte să introducă un stadion într-un joc de calculator, de cele mai multe ori are nevoie de acordul clubului.

tehnic era de mult posibil, jucătorii pur şi simplu nu pot fi realizaţi mai realist. Mâinile programatorilor simulatoarelor de fotbal sunt legate. Se bate cumva pasul pe loc, în loc să se evolueze cu tehnica? Da, iar asta înseamnă, practic, că redarea chipurilor jucătorilor în *FIFA 2001* şi *Bundesliga 2001* nu va diferi mult faţă de cea a precursorilor.

La jucătorii NBA sau NHL se redau chiar şi neregularităţile tenului, inclusiv bump mapping.

Încă nu se ştie care va fi decizia justiţiei, căci contextul juridic este foarte discutabil. Întreaga lume a jocurilor de calculatoare aşteaptă tensionată verdictul. Prima întrunire a curţii va avea loc în septembrie. Dacă fotbaliştii şi echipele îşi impun plângerea, concernele de jocuri vor avea ce plăti; 2,5 milioane dolari se cer numai pentru despăgubiri. Ne rămâne să sperăm că producătorii de jocuri şi federaţiile (UEFA, FIFA) se vor aşeza la aceeaşi masă, pentru ca fanii de fotbal să nu fie nevoiţi să renunţe la delicii care sunt deja de mult standarde în simulatoarele de baschet şi de hochei pe gheaţă.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



GHICI CINE-I? L-aţi fi recunoscut pe Mehmet Scholl? Idolul femeilor şi marcatorul golului german de la Campionatul European a arătat şi mai bine.

Sportivi cam scumpi

Cine vrea să introducă echipe şi sportivi adevăraţi în jocurile sale trebuie să plătească bine. PC Games vă arată cine câştigă la cele mai importante discipline sportive.



Baschet / hochei pe gheaţă
Fotbal / baseball
Federaţiile profesioniste americane NBA, NHL, NFL şi MLB colaborează cu mai mulţi parteneri (EA Sports, Acclaim, Microprose). Regula principală: cine doreşte să intre în posesia unei licenţe, o şi primeşte, cu toate cluburile, toţi jucătorii, toate logo-urile, toate stadioanele, toate fotografiile, toate statisticile, pur şi simplu totul. Excepţie fac doar jucători de excepţie, ca Michael Jordan. Acesta costă extra.



Formula 1
Regula de fier: cu cât mai actual este sezonul cu atât mai scumpă este distracţia - EA Sports îşi permite pentru *F1 2000* luxul sezonului actual, Microprose însă consideră că datele din 98 sunt suficiente pentru *Grand Prix 3* care apare în curând. Regulamentele şi controalele severe ale FIA au grijă ca într-adevăr totul până la punctul de pe i să corespundă: piloţii, maşinile, circuitele, benzile şi publicitatea de pe bolizi.



Bundesliga
DGF a vândut pentru cinci ani lui Electronic Arts toate drepturile de la Bundesliga. Înainte, partenerul exclusiv a fost ani de zile Software 2000 (Bundesliga Manager). Toţi ceilalţi producători de managere şi simulatoare de fotbal sunt nevoiţi să utilizeze nume şi cluburi fanteziste. Afectat de aceasta este, de exemplu, *Ascaron*, cu seria de managere de fotbal *Anstoss*. Fanii inventivi se ajută cu editorul integrat sau cu datele originale introduse.



Jocurile Olimpice
Orice concurs de atletism poate fi prelucrat ca joc PC de către orice producător. Doar Eidos are un contract exclusiv cu Comitetul Olimpic Internaţional. Actualmente, concernul Tomb Raider lucrează la un joc de sport axat pe jocurile de vară din Sydney, purtând originalul şi inteligibilul titlu Sydney 2000. Prin apăsarea ritmică a tastei "spaţiu", trimiteţi jucători din poligoane să sară peste obstacole şi aruncaţi bile de fier prin arenă.



Champions League / UEFA Cup / Welt- und Europameisterschaften
Drepturile pentru următoarele două campionate mondiale de fotbal (2002 şi 2006) se află deja în mâna lui Electronic Arts. Chiar şi Euro 2000, jocul oficial al Campionatului European din anul acesta, reprezintă un element al seriei FIFA. Principiul a fost deja practicat la Campionatul Mondial din Franţa, cu mai mult sau mai puţin succes. Cumpărătorii licenţei pentru Champions League (Infogrames, Eidos) pot şi trebuie să introducă echipele, sponsorii, stemele cluburilor şi tricourile originale.



Măsuri salvatoare de vieţi

■ UNIUNE PAŞNICĂ Teroriştii, ostaticii şi echipa anti-tero pozează pentru album la intrarea principală a hărţii Militia.



O CHESTIE DE PRECIZIE Cu funcţia zoom puteţi elimina lejer şi adversarii aflaţi la distanţe mari.

Cei crezuţi deja morţi trăiesc mai mult. Ultimul patch pe versiunea 1.10 oferă fanilor Half-Life nenumărate features noi şi vrea să asigure poziţia cea mai bună old timer-ului de acţiune în domeniul online.

Potrivit legilor branşei de jocuri, *Half-Life* a trecut deja de mult de perioada sa de glorie. Megaseller-ul a împlinit deja doi ani, vârstă care în această industrie rapidă este similară unei jumătăţi de veşnicie. Şi totuşi, produsul Valve se bucură şi în anul 2000 de o popularitate nediminuată, mai ales în domeniul online. La acest succes covârşitor contribuie hotărâtor două elemente. Pe de o parte, producătorul Valve, care aduce permanent jocul la nivelul actual al tehnicii, prin update-urile sale. Pe de altă parte, comunitatea fidelă şi inovativă a fanilor, care, cu modificările pe care le-au adus, au creat nenumărate variante multiplayer, puse oricui la dispoziţie gratuit. Un exemplu strălucit este poate modul Half-Life Counter-Strike, care a avut succesul cel mai mare. Zi de zi, mii de jucători PC de pe tot globul se întîlnesc pe Internet pentru a se lupta cu arme virtuale. Succesul acestui mod a fost atât de mare, încât producătorii au luat software-ul de Counter-Strike sub protecţie, pentru a-l comercializa. Dar nu numai din acest motiv comunitatea online a aşteptat cu nerăbdare update-ul actual.

Datorită noului cod de reţea al lui Valve, posesorii de modem vor avea o şansă sporită în luptele de pe Internet.



■ MAI MULTE DETALII
În ultima versiune Counter-Strike puteţi vedea până şi cartuşele care părăsesc arma adversarului.

Producătorii au reconfigurat complet codul de reţea al jocului, iar de această modificare amplă vor putea profita mai ales posesorii de modem cu o rată redusă de transfer. Iată cum va funcţiona totul: cea mai mare modificare influenţează redarea graficii jocului în partidele multiplayer. Până acum, jocul necesita pentru fiecare cadru redat o confirmare a serverului. Cine era deci conectat cu un modem mai vechi la Internet, trebuia să se aştepte de la bun început la o grafică sacadată, chiar dacă în calculator rulau motoare de hardware high-end. Noul cod administrează separat legătura cu reţeaua şi mecanica proprie a jocului, permiţând astfel şi posesorilor de modem framerate-uri în zona de 100.

O altă îmbunătăţire ţine de aşa-numita Lag-Compensation, care de această dată funcţionează asemănător celorlalte jocuri online. Astfel, pentru întâlnirea adversarilor contează doar ceea ce jucătorul vede pe monitorul PC-ului.



LA ATAC Arma de asalt SIG străluceşte prin imensa forţă de penetrare şi frecvenţa mare de foc.

De la util până la bizar

Spiritul inventiv al comunităţii nu cunoaşte limite. Am verificat pe Internet, în căutarea unor completări utile şi nostime pentru Counter-Strike.

Skins:

Cu aceste texturi puteţi schimba aspectul armelor şi al figurilor de joc. Deosebit de interesante sunt ofertele unor constructori de skin-uri mai puţin serioşi. De exemplu pe adresa www.counter-strike.de găsiţi skin-uri de arme care vă transformă puşca într-un hotdog sau într-un lansator de sticle de ketchup. Merită să aruncaţi o privire.



FEBRA VÂNĂTORII În mod excepţional, pentru lovirea acestei găinuşe de baltă nu se dau puncte.

Hărţi:

Varietatea este asigurată de numărate nivele proprii, care aşteaptă să fie luate de pe Internet. Aici găsiţi şi o hartă "Big Brother". Autorul a redat clădirea serialului până la ultimul detaliu, inclusiv mobilierul Ikea.

Una, alta

Practic, găsiţi orice. Pe lângă add-on-uri practice, de exemplu cătări mai bune, am mai găsit o mulţime de modificări umoristice pe reţea. Un exemplu este aşa-numitul Moorhuhn-Patch, pe care îl găsiţi pe CD-ul nostru. Acesta transformă în găinuşe de baltă păsările din piaţa hărţii Italy.



SALVAREA OSTATICILOR Vânaţi-i pe Percy Hoven şi Sofie Roşentreter.



TRANSPARENŢĂ Cătările modificate uşurează ochirea.



ÎN BEZNĂ Trei jucători se întâlnesc în canalizare pentru răfuială.

Mulţumită lui Counter-Strike, Half-Life se menţine în continuare în topul ego-shooterelor multiplayer.



AJUTOR LA NEVOIE În multe din hărţile Counter-Strike pe primul plan se află salvarea ostaticilor îmbrăcaţi în alb. Cine salvează cercetătorii aduce bani în casa echipei proprii.

Dacă glonţul nimereşte adversarul pe calculatorul propriu, atunci lovitura este marcată, indiferent unde se afla adversarul în momentul respectiv pe calculatorul său. Pentru a împiedica cheater-ii, serverul verifică dacă focul a nimerit într-adevăr. Iată un exemplu: un jucător cu un Ping de 200 milisecunde trage asupra adversarului său, iar serverul primeşte anunţul că focul a fost efectuat. După aceasta, serverul verifică Pingul focului (200 milisecunde) şi calculează dacă adversarul se afla sau nu în momentul focului pe traiectoria proiectilului. Dacă rezultatul este pozitiv, lovitura este marcată şi adversarul suferă pagube.

Pe lângă acestea, programatorii au micşorat considerabil volumul pachetelor de date care se vehiculează între server şi calculatorul jucătorului şi au optimizat codul. Îmbunătăţirea ar trebui să acorde mai ales posesorilor de modem o şansă în plus faţă de jucătorii cu legături ultrarapide şi, corespunzător, timpi mai mici de Ping.

Acest patch a reprezentat chiar pentru producătorii de moduri o măsură hotărâtoare: modificările codului de program sunt atât de ample, încât modurile care rulau încă pe versiuni mai vechi de *Half-Life* nu mai sunt compatibile cu versiunea 1.10. De aceea, toţi producătorii mai importanţi scot deja versiuni actualizate ale produselor lor, setate după noii parametri.

Half-Life 1.10 oferă însă mai mult decât simpla rutină prelucrată de reţea. Ca supliment, după instalare regăsiţi pe HDD şi o variantă puternic îmbunătăţită a versiunii multiplayer a clasicului Team Fortress Classic.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch

PE CD-ROM!
HL Patch 1.10, CS 6.5, FireArms 2.0 şi hărţi "BB" pentru CS

Doriţi să jucaţi ceva nou

Pe lângă update-urile producătorului, modurile programate de comunitatea fanilor sunt cele care încă mai fac din Half-Life, chiar şi după doi ani, cel mai îndrăgit ego-shooter din reţea.

Counter-Strike



ADIERE PROASPĂTĂ Noul look de terorist Gorilla Warface

Îndrăgitul mod al lui Half-Life a atins deja numărul de versiune 6.5. Acest joc de-a măceiul aminteşte de shootere tactice de tipul SWAT 3 şi nu este interesant decât pentru partide multiplayer în Internet sau în LAN. Printre atuurile modului se numără armele şi fizica realistă, alături de o uriaşă comunitate de fani în Internet.

+ un mod profesional matur
+ multe servere
+ jucători din lumea întreagă
+ arme realiste
+ hărţi detaliate
+ update-uri regulate

- neinteresant pentru single players

Nume: Counter-Strike
Versiune actuală: Beta 6.5
Download: cca. 56 MByte

Cele mai importante link-uri:
www.counter-strike.net
- website-ul oficial

FireArms



PUTERE DE FOC În FireArms mânuiţi cele mai moderne arme.

După cum reiese şi din titlu, în acest mod relativ nou totul se învârte în jurul armelor de foc exotice. În diferitele moduri de joc, există două echipe care joacă pentru steaguri, pentru informaţii secrete sau pur şi simplu pentru numărul cel mai mare de lovituri. Ca în Counter-Strike, înainte de luptă vă cumpăraţi arme, blindaje şi pansament. Oferta armelor este uriaşă, de la Colt 45 1911 până la M60 MG.

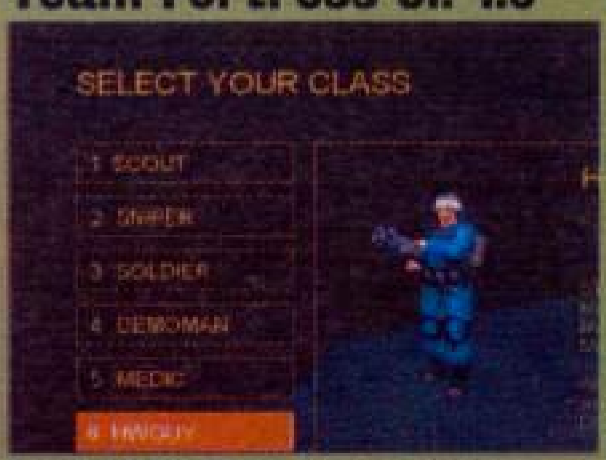
+ ofertă interesantă de arme
+ fizică realistă
- grafica şi jocul mai necesită îmbunătăţiri
- momentan, doar puţine servere sunt active
- relativ mulţi teamkillers, care deformează principiul jocului

Nume: FireArms
Versiune actuală: 2.0
Download: cca. 29 MByte

Cele mai importante link-uri:
www.firearmsmod.com
- website-ul oficial

www.securityarms.com
- vastă bancă de date cu arme

Team Fortress Cl. 1.5



PRIVIRE DE ANSAMBLU Noua interfaţă face TFC-ul mai accesibil

Situaţie clasică printre modurile multiplayer: două echipe (roşu şi albastru) se luptă pe diferite hărţi pentru dominaţie. Varianta cea mai populară de joc este Capture the Flag. Jucătorul alege din nouă clase un personaj precum spionul, soldatul sau tehnicianul, care au dotări şi calităţi diferite.

+ o mecanică serioasă a jocului
+ nenumărate servere
+ comunitate mare
+ o senzaţie variată de joc

- un look mai învechit în comparaţie cu celelalte moduri
- nu este prea simplu pentru începători

Nume: Team Fortress Classic
Versiune actuală: 1.5
Download: cuprins în patch-ul HL

Cele mai importante link-uri:
www.planetfortress.com
- un site TCF foarte bun
www.sierrastudios.com
- situl creatorilor lui TF cu informaţii referitoare la TFC şi la mult aşteptata continuare TF2


Ubi Soft
150.000 lei
TONIC TROUBLE
Pentru prima data in Romania un joc
nou, original la pretul unuia piratat
Ai fi vrut şi tu un joc TONIC TROUBLE,
dar nu ţi l-ai putut permite până acum?
Îţi oferim ocazia de a-l comanda
la NUMAI 150.000 lei (taxe poştale incluse)!
Comandă-l acum!
Tel. 059/479.661 Redacţia PC Games
3700 - Oradea, str. S. Bărnuţiu nr. 30, bl. Pb 9, ap. 3
E-mail: pcgames@rdsor.ro



■ **MAREA AVENTURĂ A TIGRULUI**
Aztecii noştri s-au obişnuit deja cu colocatarul lor supradimensionat, iar acesta s-a dezvăţat să consume doi-trei locuitori pentru micul dejun.

Un flăcău în toată firea

Ore suplimentare pentru Peter Molyneux: Cele mai noi informaţii la câteva săptămâni înainte de lansare

■ PRODUCĂTOR **Lionhead Studios** ■ DISTRIBUITOR **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **noiembrie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

De ce s-a amânat din nou termenul de apariţie?
Cei de la Electronic Arts sunt circumspecţi în legătură cu lansarea în Europa a consolei PlayStation 2 de la Sony. Iniţial, din acest motiv se vorbea chiar despre martie 2001 ca termen de apariţie. În final s-a ajuns, totuşi, la 3 noiembrie 2000.

La o asemenea grafică 3D, cu siguranţă voi avea nevoie de un PC nou...
Black & White rulează deja cu un Pentium 300 cu 64 MB RAM. Calitatea grafică este setată automat, corespunzător fiecărui PC.

Aţi citit deja o droaie de reportaje despre *Black & White* şi tot n-aveţi habar despre ce este vorba în joc?- Punem punct acestei situaţii: PC Games vă explică ce anume face din *Black & White* un joc atât de cool.

Cu un suspin, Peter Molyneux se lasă în fotoliu şi face o pauză artistică, parcă ar vrea să mărturisească în orice moment că HDD-ul cu singura copie a lui *Black & White* s-ar fi dus pe apa Sâmbetei. "Astăzi avem termenul de predare a versiunii Alfa la Electronic Arts, la ora 19!" Asta măcar explică starea generală de agitaţie din spaţiosul birou Lionhead. "Şi ghici ce am uitat: funcţia de salvare! Momentan chiar nu pot fi salvate stadiile jocului" La testul de Internet salvarea a fost posibilă mulţumită unei combinaţii speciale de tastatură, însă jucătorii nu pot fi amăgiţi cu aşa ceva. "De parcă ar fi primul meu joc!", spune autocritic şi clatină din cap. În timp ce programatorii din jurul lui sparg codurile bătând stresaţi în taste, Peter ne arată plin de calm jocul, pe care îl descrie ca fiind cea mai bună şi mai matură creaţie a sa. Şi totuşi, aproape din minut în minut se pare că ceva nu funcţionează. Apoi strigă un nume, urmat de întrebarea: "Până deseară veţi elimina acest bug?" Răspunsul, invariabil, în 100% din cazuri: "Sigur, Peter, încep îndată." Apoi Molyneux ne arată de ce acest joc poate renunţa la icoane şi la panouri de comenzi. Cu mouse-ul foloseşte zoom-ul şi se plimbă prin lumea 3D a insulei Eden, eclatantă şi idilică, compusă parcă din imagini luate din perspective aeriene. Munţi uriaşi, mângâiaţi de valuri gingaşe, sunt despărţiţi de văi în care se îngrămădesc tot felul de creaturi.

După ce jucătorul de *Black & White* îşi revine din poziţia gură-cască, aruncă o privire asupra satului. Un popor harnic îşi desfăşoară aici activităţile cotidiene. Se taie copaci, se sfarmă stânci, se ridică case. Locuitorii pescuiesc, gătesc, joacă fotbal, vânează, sapă, se căsătoresc şi procreează, întocmai cum v-aţi obişnuit din jocuri de strategie de tipul *The Settlers*. Omuleţii nu-i puteţi controla direct, dar mediul se lasă influenţat; cu indicatorul mouse-ului, o mână magică, puteţi, printre altele, ridica stânci sau copaci.

La survolarea peisajului, se găsesc din loc în loc suluri scrise, care ţin locul misiunilor şi descriu story-ul. Puteţi aborda aceste quest-uri în ordine aleatorie. În funcţie de cum şi când veţi îndeplini misiunea, veţi fi răsplătit de locuitori. Iată un exemplu din cele mai simple: imediat lângă aşezare există un cerc de pietre, din care lipsesc mai mulţi monoliţi. Trebuie să străbateţi toată insula, să găsiţi pietrele şi să le aşezaţi în adâncituri. Mai târziu, bineînţeles, lucrurile devin mai complicate, asta şi



TIPI DIABOLICI Cei doi consilieri B&W, unul "bun" şi unul "rău", nu-şi fac de cap doar la începutul jocului.



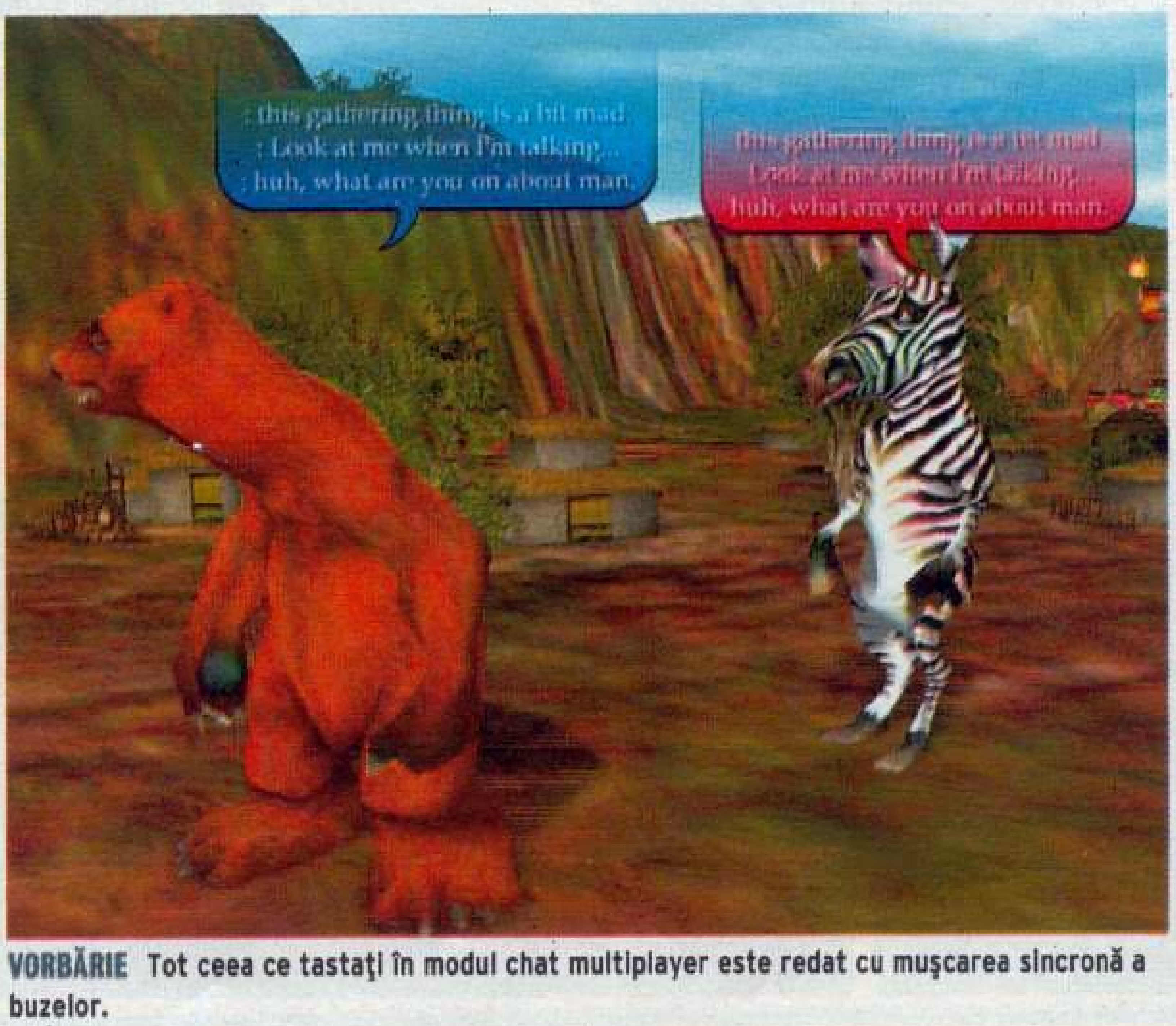
"Voi mai produce şi jocuri PC, însă momentan îmi stă gândul la un joc de consolă. Iar acesta va fi cu siguranţă adaptat şi el pentru PC."

întrucât există şi alţi zei care au aceeaşi intenţie. Nu vă veţi ocupa de la început până la sfârşit de unul şi acelaşi popor; există azteci, egipteni, japonezi, greci şi indieni, pentru a aminti doar câteva neamuri. Cu fiecare, veţi primi noi formule magice în plus. Indienii vă învaţă vrăji meteorologice, de la locuitorii Mărilor Sudului veţi învăţa magia voodoo, iar de la egipteni veţi afla cum se pot ridica clădiri în exclusivitate prin magie.

Dacă poporul s-a extins în asemenea măsură încât dă de graniţele altuia, nu se pot evita disputele sângeroase. În loc să vă trimiteţi supuşii la luptă, veţi apela la formule magice puternice. Din repertoriul dvs. fac parte mingi de foc, fulgere, cutremure, erupţii vulcanice, epidemii, tornade, invazii de insecte şi alte câteva duzini de catastrofe. Poporul propriu vi-l trataţi cu formule de vindecare sau împrejmuiţi întreaga aşezare cu un uriaş scut protector. Condiţia realizării tuturor acestor trucuri o reprezintă însă cantităţi uriaşe de mana, energie magică. Iar aceasta nu o primiţi decât dacă sunteţi slăviţi de popor. Dacă sunteţi un zeu bun, acest lucru este rezultatul purei recunoştinţe. Dacă sunteţi considerat un zeu rău, locuitorii Edenului vă preaslăvesc de frica pedepselor. Chiar şi lucrurile mărunte pot modifica imaginea dvs. de zeu; dacă uşuraţi munca tăietorilor de lemne şi scoateţi copacii cu rădăcină cu tot, transportându-i direct în atelierul de prelucrare, economisiţi mult timp şi sudoare, primind astfel puncte pozitive.

Dacă loviţi clopotul cartierului dvs. general, o citadelă în formă de turn, locuitorii ies din case alergând şi dansează extatic în jurul sediului dvs. Însă nu e bine să abuzaţi prea mult de aceste slujbe, căci în timp ce locuitorii se roagă, nu pot construi case şi nici tăia lemne. În vremuri de război, rugăciunea constantă a supuşilor poate fi utilă. În funcţie de caracterul zeului, cu timpul simpla citadelă devine o cetate sumbră sau un palat pompos ca din poveşti. În interiorul fortăreţei 3D sunteţi aşteptat de ferestre de biserică înalte cât peretele, cu statistici şi punctaje. Similar citadelei se modifică şi peisajul; zeii foarte răi domnesc într-un peisaj la fel de infernal. La urma urmei, *Black & White* nu se numeşte degeaba astfel, căci programul analizează permanent cum vă purtaţi şi adaptează mediul în mod corespunzător.

Pe lângă acestea, alternanţa



VORBĂRIE Tot ceea ce tastaţi în modul chat multiplayer este redat cu muşcarea sincronă a buzelor.













VIAŢĂ FERICITĂ DE ANIMAL Puteţi alege inclusiv animale bonus dintre 22 de creaturi.



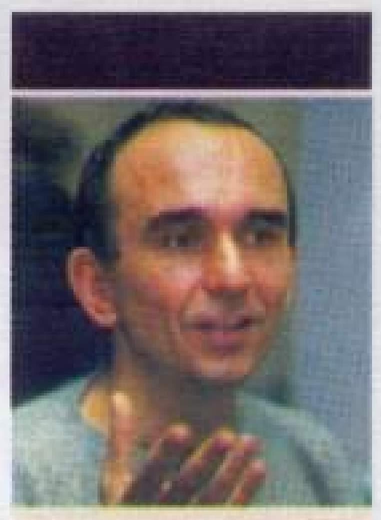
ILUMINARE Dacă bate clopotul citadelei, adepţii se adună în faţa ei. Cu cât dansurile şi cântecele sunt mai intense, cu atât se generează mai multă mana.



ROMANTISM PUR Mulţumită permanentei alternanţe zi - noapte, veţi asista la minunate apusuri şi răsărituri de soare.

zi - noapte, anotimpurile, zăpada şi ploaia oferă imagini spectaculoase. Cum ia naştere din mana un fulger cutremurător? Vrăjile nu se declanşează pur şi simplu prin clicuirea unei icoane, ci printr-un sistem de identificare a gesturilor: prin mişcarea mouse-ului se pot desena pe sol litere şi simboluri (cercuri, pătrate, triunghiuri, pentagrame etc.), din care rezultă felul şi forţa formulei magice. Programul recunoaşte în mod automat ce magie doriţi să aplicaţi. Cu cât desenaţi mai bine, cu atât mai masive sunt efectele. O mică spirală generează o furtună frumuşică; cu cât mai mult trasaţi spirala pe ecran, cu atât mai puternic va fi rezultatul, ajungând la proporţiile unei tornade în toată legea. Vă puteţi întreba: "Pentru Dumnezeu, asta înseamnă că tot timpul trebuie să frecăm mouse-ul de pad ca nebunii?" Nu, căci vă veţi preocupa în permanenţă de a reacţiona la atacurile concurenţei. De exemplu, înainte ca un fulger să se coboare asupra unei aşezări adversare, se conturează nori întunecaţi. Puteţi astfel iniţia în timp util măsuri potrivite pentru evitarea catastrofei; aproape pentru orice există antidotul potrivit.

De parcă nu ar fi de ajuns să te ocupi de un întreg popor, pe lângă acesta mai creşteţi o creatură, care vă sprijină în lupta împotriva altor zei. Practic, exemplarul de pornire îl primiţi cadou. După un scurt tur de cercetare într-o vale mică, învăluită în ceaţă, a insulei veţi face o descoperire nostimă: trei pui de animale - o maimuţă, un tigru şi o vacă - sunt în aşteptarea unui nou stăpân. La început, animalele sunt candide şi vă privesc cu ochi mari şi sinceri, însă după mai multe ore de joc din acestea se dezvoltă caractere puternice, la propriu, care pot



"Black & White este un uriaş parc de joacă, la care numai pentru cercetarea împrejmuirilor veţi avea nevoie de mai multe ore."

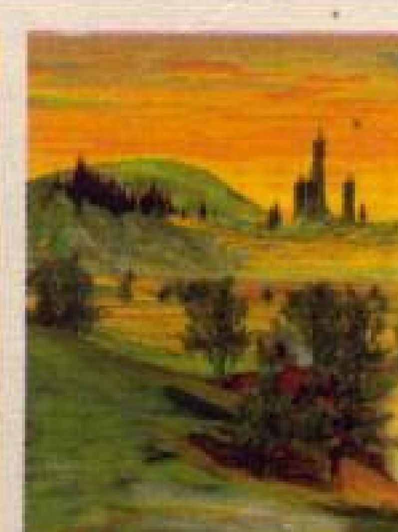
creşte într-atât încât să lase în urma lor uriaşe cratere, iar pământul să se cutremure la fiecare pas. Creatura nu se lasă manevrată direct, ci ţopăie individual prin lumea întinsă şi îi caută graniţele. Cine a deţinut vreodată un Furby sau un Tamagotchi va avea puţine probleme cu educarea; prin mângâiere, respectiv prin lovituri pe porţiuni sensibile ale corpului, declanşate prin menţinerea apăsată a tastei stângi sau drepte a mouse-ului, protejatul dvs. este recompensat sau pedepsit pentru faptele sale, iar astfel învaţă. De exemplu, dacă creatura trebuie să-şi facă necesităţile şi-şi lasă grămăjoara chiar între straturile de flori ale grădiniţei locale (iar la o vacă de dimensiunea lui Godzilla asta poate însemna metri cubi de materie), trebuie s-o educaţi cu mouse-ul conform imperativului: "Nu mai face asta!" Un episod similar, dar petrecut pe o plantaţie, are un efect benefic, excrementele fiind un îngrăşământ natural excelent. Iar dacă flăcăul nostru îşi lasă dejecţiile chiar în tabăra adversarului şi-i dărâmă casele sub picioare, atunci chiar merită o recompensă substanţială.

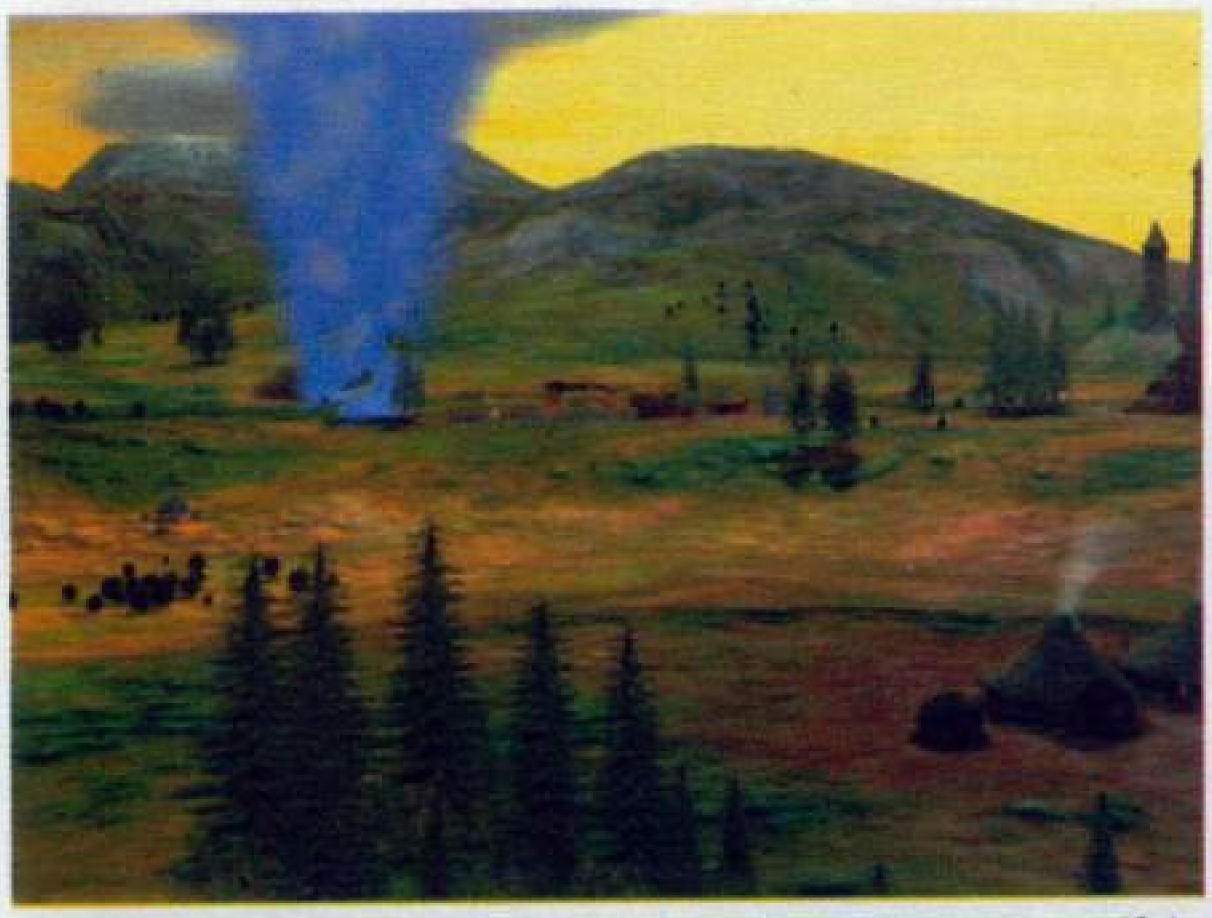
În iarbă

Peisajele şi aşezările nu ar putea fi mai variate. În timp ce egiptenii se aşează în deşert, aztecii sunt atraşi de junglă.





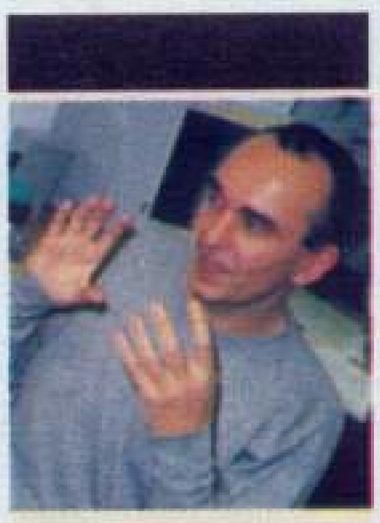




TWISTER Mişcarea circulară susţinută a mouse-ului duce la o astfel de tornadă impresionantă, care distruge sate întregi.

Tot ce faceţi este imitat de creatură, că adunaţi stânci sau că le aruncaţi în mare. Chiar şi formulele magice sunt asimilate; dacă încercaţi o vrajă cu mingi de foc în timp ce animalul vă urmăreşte interesat, nu trebuie să vă miraţi dacă la un anumit moment şi el începe să experimenteze aşa ceva. Dacă vă comportaţi rău cu poporul dvs., creatura va face la fel şi va strivi oamenii sub picioare ca pe nişte furnici. Animalul memorează şi episoadele educative; dacă îl mângâiaţi în timp ce ascultaţi un anume CD cu muzică pe calculator, fiţi gata să vedeţi chiar şi vite capabile de mişcări de breakdance. Dacă îl loviţi în timpul unei melodii, data viitoare va fugi sau se va ascunde.

Ceilalţi zei cresc, bineînţeles, şi ei creaturi proprii. Pe corpul acestora deseori se poate citi istoria acestora: pete albastre indică faptul că bestia a fost lovită des. Cicatricele şi musculatura dezvoltată vor fi indiciul faptului că animalul a trecut prin ceva lupte. Colţii uriaşi şi unghiile lungi arată că este vorba de o fiară înrăită, care se comportă extrem de agresiv. Dacă creatura este suplă, înseamnă că duce lipsă de hrană, iar



"Nici o creatură nu seamănă cu alta. Din înfăţişarea animalului se poate deduce caracterul stăpânului său."

Iată Black & White!

În principiu, *Black & White* se compune din cinci elemente de joc

Educarea creaturii



Reţineţi: orice aţi face, animalul dvs. o să vă imite şi va stăpâni aptitudinea în cauză. Prin pedepse (lovituri) şi recompense (mângâieri), vă veţi educa micuţul şturlubatic. Cu cât vă ocupaţi de el mai mult, cu atât va deveni mai mare şi mai puternic. În lupte, acesta vă sprijină cu formule magice pe care i le-aţi arătat dvs. Creatura acţionează complet independent, neputând fi controlată direct.

Rezolvarea quest-urilor



Pergamentele ascunse pretutindeni reprezintă sarcini pe care le puteţi îndeplini în ordinea în care doriţi. Pentru misiunile îndeplinite cu succes primiţi mici recompense.

Învăţarea formulelor magice



Simbolurile pe care le desenaţi în peisaj cu mişcări energice ale mouse-ului sunt traduse de program în formule magice - figuri geometrice, litere, cifre.

Lupta cu ceilalţi zei

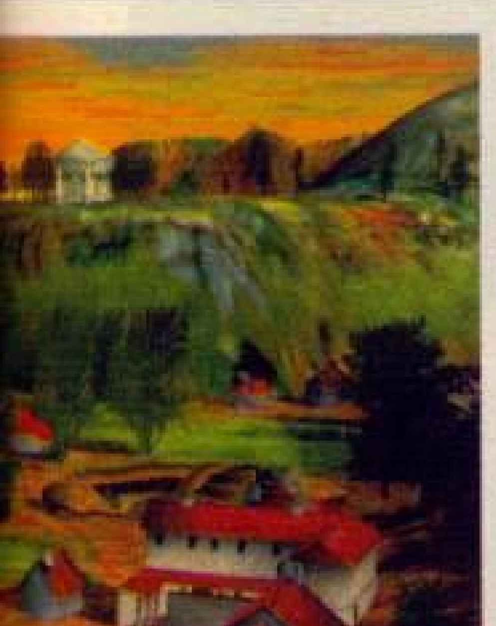


Cine are cea mai puternică creatură? Cine cunoaşte cele mai eficiente formule magice? Provocaţi la duel zeul învecinat şi aflaţi singuri.

Ocrotirea şi păzirea poporului



Fără credincioşi nu este mana, iar fără mana nu sunt formule magice. Pentru ca poporul dvs. să se dezvolte, trebuie să-l sprijiniţi ori de câte ori este nevoie.







o burtă prea lăsată poate fi indiciul unui consum exagerat de omuleţi foarte nutritivi. Prin mimică şi gesturi se pot observa şi sentimentele; se rânjeşte, se plânge, se toarce, se mormăie şi se zâmbeşte. Dacă se ajunge la un conflict cu un vecin, de fiecare dată veţi utiliza şi creatura. Nu trebuie să vă faceţi griji prea mari pentru protejatul dvs.; chiar dacă nu iese învingător dintr-o luptă, nu moare, însă câştigă experienţă. Dacă v-aţi săturat de fiinţa pe care o aveţi, puteţi să vă alegeţi mai târziu o alta - un crocodil, un leu sau un cal.

În modul multiplayer veţi putea arăta lumii întregi ce exemplar grozav aţi crescut. Asemenea unei expoziţii de câini, pe Internet se întâlnesc toţi creatorii de succes, pentru dueluri sau pentru a scutura hărţi special concepute pentru reţea. Modul The Gathering este mai mult sau mai puţin un uriaş chatroom în format ICQ, unde sunteţi reprezentat prin creatura proprie. Buzele şi mandibulele animalelor se mişcă sincron cu textele pe care le scrieţi. De la începutul lui noiembrie programul de bază pentru The Gathering se va putea lua gratuit de pe site-ul Lionhead sau de pe CD-ul revistei PC Games. Cu acesta şi cei care nu posedă jocul vor putea face primii paşi de pregătire, însă după părăsirea programului nu se poate salva. Pe Internet veţi putea înainte de toate face schimb de formule magice şi alte capacităţi. Pe lângă diferitele moduri mai există şi un "univers *Black & White*", care uneşte mai multe insule single player între ele. Cine doreşte poate întemeia un clan şi îşi prezintă la lupte tigrul împreună cu maimuţa, lupul şi vaca. Se poate realiza chiar şi un tatuaj propriu al clanului, care poate fi lipit oriunde pe corpul animalului; şi când spunem "oriunde", vă rugăm să înţelegeţi cuvântul literalmente "oriunde". Altfel decât, de exemplu, în *Diablo 2*, vă puteţi prelua eroul din modul single player în cel multiplayer, unde poate învăţa noi formule magice, pentru a-l aduce apoi înapoi în campanie. De asemenea, creaturile instalează pentru proprietarul lor diferite site-uri de Web, pe care le actualizează, de exemplu cu imagini despre încăierări foarte impresionante.

Uitaţi de descrierea de joc pe care *Black & White* vrea să vi-l vândă ca RPG, joc de bătăi sau chiar simulator. *Black & White* este un mixaj proaspăt dintre *Populous*, *Pokemon*, *Dungeon Keeper* şi *Creatures*. Puteţi începe imediat şi nu trebuie să faceţi setări enervante sau să adaptaţi grafica în opţiuni, astfel încât să ruleze pe PC-ul dvs. Jocul efectuează automat această sarcină. Toate detaliile - reflexiile apei, nori, efecte de vrăji, rezoluţie şi adâncime a culorii - sunt astfel setate încât se vor atinge permanent 20 de imagini pe secundă, fără întreruperi. Centrul de testare PC Games va abunda probabil de culoarea verde.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



CEL CE DANSEAZĂ CU LUPII Deasupra citadelei dvs. pluteşte un pergament, ceea ce înseamnă o misiune pe care o puteţi îndeplini fie singur, fie în compania creaturii dvs. - un lup, în cazul de faţă.



■ MONKEY ISLAND Loviturile sau dragostea decid dacă maimuţica dvs. va deveni o primată prietenoasă sau un sumbru King-Kong.



"Black & White este categoric cel mai bun joc al meu. Mai bine de atât nu pot."

PE CD-ROM! În numărul următor Peter Molyneux în persoană vă prezintă *B&W*.



APROAPE LA ŢINTĂ Chiar şi începătorii B&W pot realiza cu puţin exerciţiu astfel de lovituri energetice.

Concurs de colonizare pe Internet

Reţeaua va fi plină de colonişti: Blue Byte adaptează o a patra generaţie de colonişti pentru Internet

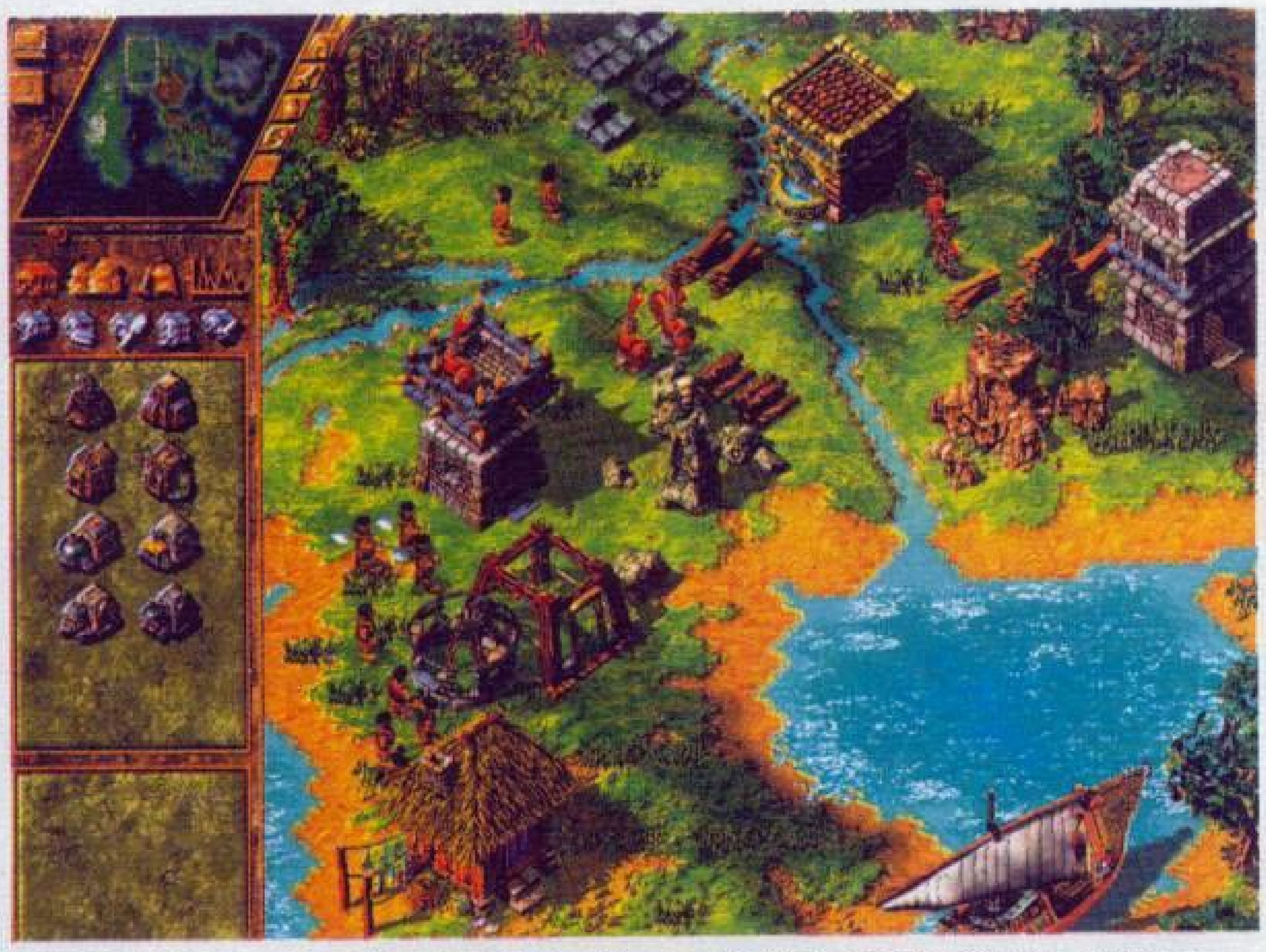
■ PRODUCĂTOR **Blue Byte** ■ DISTRIBUITOR **Blue Byte** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **noiembrie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

La ce bun un betatest online?
Pentru ca clienţii cumpărători de *Settlers 4* să achiziţioneze un joc echilibrat şi stabil. Mii de jucători de testare contribuie cu feedback-urile lor la eliminarea în timp util a erorilor. Betatesterii influenţează activ dezvoltarea jocului, prin propunerile lor de îmbunătăţire.

Se poate testa jocul complet?
"Betatestul va lua amploare în continuare. Pornim cu romanii şi câteva hărţi, ne explică colonistul-şef Hans-Jürgen Brändle. Vor exista apoi update-uri, în care se pun la dispoziţie tot mai multe elemente noi, eventual chiar şi un alt popor."

Cum pot participa la testul beta?
Vizitaţi situl german al PC Games (www.pcgames.de), unde vă puteţi înscrie şi puteţi fi unul dintre cei 250 de testeri oficiali.



BINE SORTAT **Suprafaţa utilizatorului a fost împrospătată şi simplificată. Tabloul lateral neîncărcat oferă acces rapid asupra tuturor clădirilor.**

Ştiţi deja cum va arăta *The Settlers 4:* grafică detaliată a peisajelor, figurilor, clădirilor, iar pentru aceasta mai multe trepte de zoom. Ştiţi şi că vor exista romani, vikingi şi mayaşi. Ceea ce încă nu ştiţi este cum funcţionează modul multiplayer al acestui joc de construcţie. Situaţia se poate schimba. Cine ar putea fi mai competent decât coordonatorul proiectului, Hans-Jürgen Brändle în persoană?

Mai întâi trebuie să emigrăm: noua patrie online a harnicilor pitici se numeşte Blue Byte Game Channel (www.bluebyte.net), în acelaşi timp şi cartierul general pentru jocul de strategie 3D *Battle Isle - The Andosia Conflict*. Asemeni celor trei campanii, şi în Internet componenta de lupte va fi redusă în favoarea colonizării. Bineînţeles că acest fapt afectează modurile de joc: vă aliniaţi singur împotriva a până la opt alţi strategi? Sau mai bine în echipă? Preferaţi cumva noul mod economic, în care trebuie să administraţi într-o anumită perioadă cele mai multe mărfuri? O noutate absolută este "întrecerea de colonizare": aici aveţi misiuni de joc de tipul "colonizaţi insula în nord cu cel puţin trei ferme". Toţi participanţii primesc la începutul jocului o hartă identică, fiecare joacă pentru el şi porneşte de la acelaşi punct. Câştigă cel care îndeplineşte primul misiunea. Brändle risipeşte scepticismul multor începători care cred că nu vor avea nici o şansă faţă de jucătorii rutinaţi: "Nimeni nu va putea importa în noua parte strategii cunoscute. Dorim să legăm mult mai strâns forumurile, chat-ul şi jucătorii, astfel încât jucătorilor să le fie mai uşor să facă schimb de opinii".

În plus, se vor constitui topuri cu single players, cu clanuri şi se vor disputa turnee. Până acum, încălcările de reguli şi abuzul de parole au creat o atmosferă neplăcută între fanii *Settlers 3*. Situaţia se va schimba, graţie administrării profilului jucătorului. "Vom putea asocia cu o mai mare exactitate jucătorul, numele şi numărul său. De asemenea, limităm şi cifra numelor posibile de jucători. Astfel vom putea identifica mai bine acele câteva oi negre."

O duzină de scenarii constituie baza pentru luptele online. Blue Byte mai vrea să ofere şi altele prin download sau pe CD-ul revistei. Fanii *Settlers* nu vor putea deocamdată contribui cu propriile hărţi; editorul va fi publicat pe un CD-suplimentar, asta şi din motive de timp.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



COLONIZARE PÂN' LA MOARTE **La "întrecerea de colonizare" fiecare participant porneşte cu aceeaşi hartă, însă construieşte şi se extinde fără adversari supărători. Cine colonizează cel mai repede şi cel mai bine câştigă.**

Război palatelor!

Age of Empires 2: The Conquerors dă de lucru constructorilor de cetăţi, punându-i să cucerească, să colonizeze, să facă negoţ

■ PRODUCĂTOR **Ensemble Studios** ■ DISTRIBUITOR **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **noiembrie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Dacă instalez add-on-ul, versiunea *Age of Kings* rămâne neatinsă?
Va fi chiar mai bună. Când se instalează *The Conquerors*, nu se patch-uieşte doar programul de bază. Costurile şi durata de construcţie a unităţilor şi upgrade-urilor se aliniază.

Jocul va deveni astfel mai uşor sau mai greu?
Începătorii au avut probleme la unele misiuni cu gradul ridicat de dificultate. Modificările de detaliu au în primul rând efectul că nici începătorii nu vor mai abandona frustraţi campaniile mai avansate.



GATA PENTRU INSULĂ Din punct de vedere grafic, cele mai interesante sunt noile scenarii din America Centrală. Aici câţiva colonişti s-au aşezat pe o insulă. Singura problemă e că idilicul tărâm nu oferă mult spaţiu pentru expansiune.



ATAC DIN SPATE Unităţile din spatele clădirilor sunt redate ca siluete.



PITORESC Noile tipuri de peisaje, cum e această pădure tropicală, asigură jocului The Conquerors şi satisfacţia optică.

Cu ajutorul lui William Wallace, aţi învăţat tehnicile de bază a războiului. Aţi condus-o pe supla Ioana d'Orleans spre glorie. Şi aţi speriat inamicul alături de Barbarosa. Credeţi că aţi isprăvit toate luptele şi vă puteţi întinde liniştit în fotoliu? Eroare! Cu setul suplimentar al hitului RTS *Age of Kings* aptitudinile dvs. tactice sunt puse din nou la încercare.

Rise of Rome, pachetul suplimentar al precursorului lui *Age of Kings, Age of Empires,* demonstra deja cum poate arăta un add-on. În locul unor hărţi suplimentare seci şi a unui mănunchi de patch-uri, a existat o campanie nouă, împărţită în mai multe episoade, un control finisat, multă atmosferă şi satisfacţie la joc pentru mai multe săptămâni.
The Conquerors se orientează după acest standard ridicat de calitate, pe care chiar îl depăşeşte. Cinci popoare noi îşi dispută dominaţia pe câmpul de luptă, în patru campanii perfect înscenate. În rolul lui Attila, vă lăsaţi încoronat de către huni ca rege al lor. Mai târziu, preluaţi rolul lui El Cid, care îşi eliberează patria spaniolă de mauri. Apoi ajungeţi pe tărâmul aztecilor, dând o semnificaţie complet nouă sintagmei "răzbunarea lui Montezuma".
A patra campanie este în final un fel de selecţie Best of the Conquerors, în care aveţi posibilitatea de a conduce spre victorie, în misiuni scurte, cei mai diverşi conducători de lupte. 26 de tehnologii noi (Heresy, de exemplu, face ca unităţile convertite de călugări să moară, în loc să treacă de partea inamicului) şi 11 unităţi noi, ca Husarul sau luptătorii azteci Jaguar, foarte puternici, vor avea grijă să nu vă plictisiţi nici înaintea luptelor. În continuare, trebuie să dotaţi clădiri, să căutaţi hrană, să exploataţi aurul, pentru ca poporul dvs. să fie pregătit pentru încercările armatei adversare.
Unele îmbunătăţiri în logica de joc au grijă ca aceste faze de pregătire să nu fie prea grele pentru locuitorii satului; de exemplu, ajunge un clic pe mouse şi agricultorii dvs. vor



MARE DE FLĂCĂRI Distrugerea cetăţii adversarului simbolizează de regulă sfârşitul acestuia. Cu trupe pedestre acest lucru nu se poate face decât foarte greu. De ajutor vă sunt doar catapultele şi berbecii de atac.

Agricultura simplificată. Replantarea lanurilor este făcută automat de agricultorii dvs.

însămânţa din nou parcele fără contribuţia dvs. Şi unităţile de luptă se comportă mult mai bine decât înainte. Catapultele super-performante nu mai aruncă la întâmplare încărcătura în mijlocul unui pâlc de soldaţi luptători. În acest mod sunt eliminate enervantele situaţii de "autogol", în care se prăpădeau mai mulţi soldaţi proprii decât inamici. Grafic, *The Conquerors* oferă nivelul înalt obişnuit din *Age of Kings*. Pe lângă culisele obişnuite, trupele dvs. îşi vor putea de această dată lăsa urmele şi în peisaje de iarnă sau vor putea vâna leoparzi în peisaje exotice.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

PE CD-ROM!
Conquerors Live: în numărul viitor scene selectate pe video.



FRIGUL IERNII Soldaţii dvs. au ajuns să păşească şi pe zăpadă. Însă climatul hibernal pare că nu are nici un efect asupra muncii ţăranilor.

În interviu

Părintele lui Age of Kings ne răspunde câtorva întrebări



MASTERMIND Cu Age of Empires, Bruce Shelly înscrie o nouă pagină în istoria jocurilor.

PCG: Cu toate că 3D-ul este foarte la modă tocmai în domeniul strategiei, voi încă nu aţi făcut nimic în acest sens.
Asta nu pentru că nu am crede în jocurile de strategie 3D; *Total Anihilation* a avut un foarte mare succes. Noi considerăm 3D doar o opţiune, din multe posibilităţi. Dacă va servi proiectelor noastre viitoare, vom utiliza şi noi această tehnică.

PCG: S-ar putea ca Ensemble Studios să se orienteze în viitor şi spre alte genuri de jocuri?
Cu siguranţă. Majoritatea oamenilor de aici lucrează deja de cinci ani şi jumătate la RTS-uri. În acelaşi timp, în particular fiecare se joacă şi genuri complet diferite. Dorim să creăm un mediu în care să te poţi manifesta creativ în toate domeniile. Şi după atâta vreme creşte şi tentaţia de a proba ceva diferit.

PCG: La ce ne putem aştepta în acest sens? Aventuri? RPG-uri?
Probabil câte ceva din toate. Momentan, graniţele dintre diferitele genuri dispar, oricum. Ceva asemănător am încercat deja şi noi cu *Age of Empires*; am împrumutat elemente din jocuri TBS şi le-am ambalat într-un joc RTS.

PCG: Cât de avansate sunt planurile pentru *Age of Empires 3*?
Lucrăm la un nou concept RTS, însă nu e deocamdată sigur dacă acesta va fi sau nu *Age of Empires 3*. Ne aflăm încă într-o fază în care adunăm idei şi ne informăm asupra tehnologiilor noi. Cred că în cursul celor şase luni următoare vom anunţa numele noului nostru proiect.

Praf şi pulbere

Cu mai multă tactică decât strategie şi cu nenumărate idei novatoare, Westwood doreşte să salveze renumele ştirbit al lui C&C

■ PRODUCĂTOR **Westwood** ■ DISTRIBUITOR **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. I/2001** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

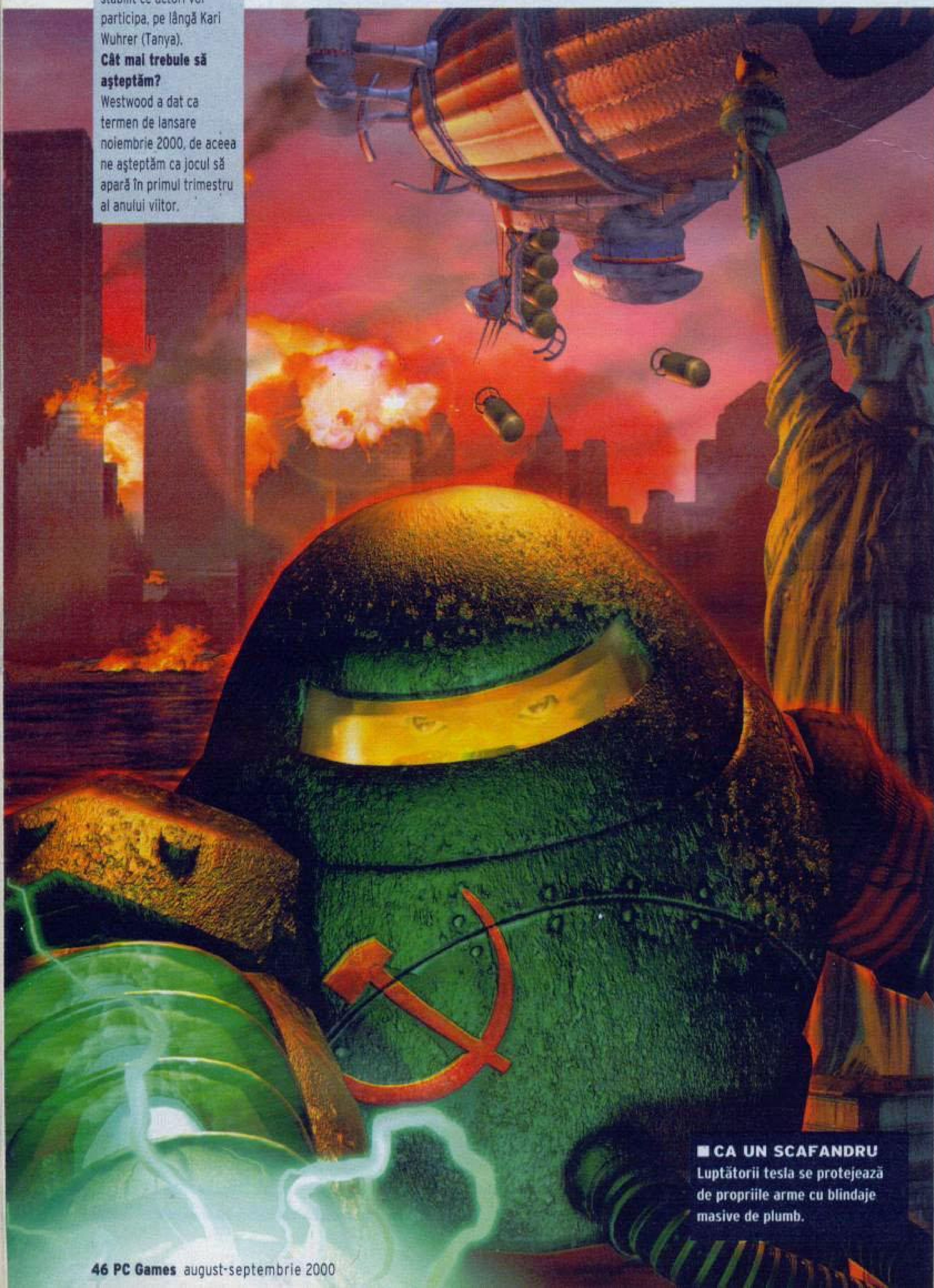
Ce este nou?
Westwood a publicat primele detalii referitoare la super-arme, prezentând şi noul principiu de joc.

Vor exista din nou imagini filmate reale?
Categoric, dar încă nu s-a stabilit ce actori vor participa, pe lângă Kari Wuhrer (Tanya).

Cât mai trebuie să aşteptăm?
Westwood a dat ca termen de lansare noiembrie 2000, de aceea ne aşteptăm ca jocul să apară în primul trimestru al anului viitor.

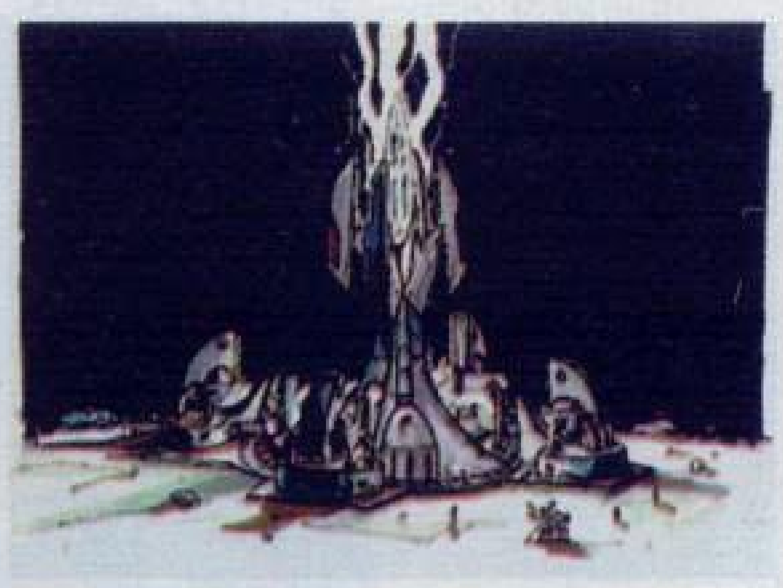
Sisteme de arme mai noi şi mai distructive, clădiri neutre, un generator meteorologic. *Red Allert 2* ar putea aduce genului RTS foarte necesarul nou impuls.

Când a apărut, cu un an în urmă, jocul *Command & Conquer 3: The Tiberian Conflict* a fost ovaţionat de puţini jucători. Cu toate că Westwood, principalul responsabil pentru invazia de RTS din acea vreme, nu a reuşit să satisfacă aşteptările cu *C&C 3*, jocul nu a fost mai slab decât concurenţa. Chiar şi astăzi, puţine jocuri RTS sunt mai bune ca el. În schimb, există destule care au aceleaşi calităţi. Datorită acestei scăderi a reputaţiei, Westwood încearcă realizarea unor elemente revoluţionare, din primul titlu al seriei *Command & Conquer*, aşa cum au fost cele cu mulţi ani în urmă.

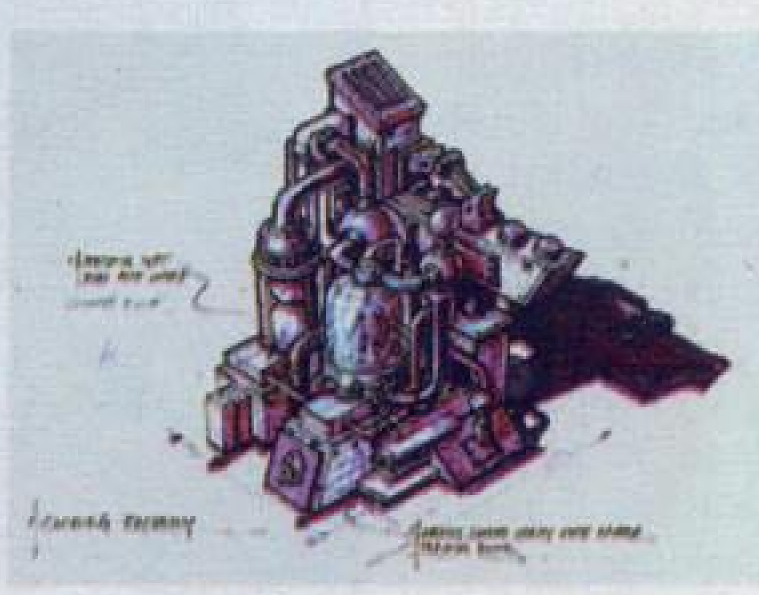


■ **CA UN SCAFANDRU** Luptătorii tesla se protejează de propriile arme cu blindaje masive de plumb.

Toate semnele indică faptul că Westwood ar putea reuşi într-adevăr să-şi atingă scopul. *Red Allert 2* continuă din punctul în care s-a sfârşit predecesorul, dar totuşi jocurile vor fi foarte diferite. Dacă până acum trebuia investit mult timp în realizarea unei armate mari sau în cercetarea împrejurimilor, iată că de data asta se va trece direct la acţiune. Perioade reduse de producţie, unităţi mai ieftine, vehicule mai rapide, toate acestea vor face ca războaiele de poziţie şi atacurile tank rush să aparţină trecutului. Noile sisteme de arme vor face inutilă elaborarea unor strategii uriaşe. Bomba atomică a ruşilor, de exemplu, are o arie de eficienţă mult mai mare decât până acum. La asemenea arme nu va ajunge însă doar acel jucător care deja dispune de avere, de mai multe baze şi unităţi, ci şi cel care are perspectiva înfrângerii. Aşa-numitele clădiri civile, care pot fi cucerite sau eliberate, ar putea fi orice, numai civile nu. De exemplu, poate fi vorba de staţiuni de cercetare, aeroporturi sau chiar bunkere atomice şi sisteme de control meteorologic. Ideea cu utilizarea vremii in aplicaţiile de război nu este tocmai nouă; furtuni



SUB CONTROL Cu acest sistem de control al vremii, aliaţii dau drumul la furtuni.



VIŢEI CLONAŢI În fabricile ruse de clone, soldaţii răpiţi sunt multiplicaţi.



■ POMPĂ DE PIXELI Această imagine oferită de Westwood arată doar o mică porțiune a unităților și a clădirilor care se vor regăsi în Red Allert 2.

distructive se cunosc deja din jocuri de fantezie ca *Populous* sau *Netstorm*.

Din punct de vedere optic, se pare că jocul *Command & Conquer* se apropie tot mai mult de lumea fantastică, ceea ce nu este întotdeauna un avantaj. Screenshot-urile publicate de Westwood strălucesc în culori bonbon, unitățile captate amintesc de vehicule de jucărie, iar raporturile de dimensiuni pot fi caracterizate în cel mai bun caz ca fiind stupide.

Totuși, ne putem aștepta la multe din partea lui *Command & Conquer: Red Allert 2*. Fie și numai principiul în sine, de a garanta o egalitate a forțelor armate, însă cu ajutorul diferitor unități, ar putea revoluționa genul amenințat de pacea veșnică. Dacă ideile producătorilor vor funcționa, la începutul lui 2001 ne vom umple timpul cu multă acțiune.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



RAPORT INEGAL Un element ce apare în joc ca având o lungime abia de patru ori mai mare decât cea a unui tanc. C&C devine mai comic.



UN TIMING PROST Atacul aliaților întârzie doar cu câteva secunde. Racheta atomică rusă a pornit deja și probabil va distruge o suprafață mare a teritoriului aliat.



■ **PARTYTIME**
Toate unitățile și efectele din această imagine de grup sunt luate direct din grafica jocului.

Întoarcerea roboților

Cu o nouă tehnică 3D și cu un design modificat al jocului, Z2 vrea să cucerească piața RTS

■ PRODUCĂTOR **Bitmap Brothers** ■ DISTRIBUITOR **Necunoscut încă** ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT **Trim. I/2001** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Z în 3D; cum funcționează asta?
Accesul simplu va fi scris cu litere de tipar în Z2. Deoarece Bitmap Brothers s-au bazat de la început pe tehnica 3D, interfața de utilizare și mecanica sunt și ele axate pe a treia dimensiune.

Ce unități noi voi putea controla?
Pe lângă roboți și vehicule blindate, de data acesta vă stau la dispoziție și diferite nave, elicoptere, bombardiere și avioane de vânătoare.

Rebelii soldați de tablă ai generalului Zod se pregătesc din nou de război. De această dată însă, armatele inamice de roboți descoperă și cea de-a treia dimensiune și se antrenează mai întâi în construirea bazelor.

Nu departe de Tamisa, într-un vechi și insignifiant depozit din centrul capitalei britanice, producători harnici meșteresc momentan la continuarea mult așteptată a clasicului joc de strategie Z. După patru ani de dezvoltare a noii tehnici și doi ani de lucru la jocul propriu-zis, Bitmap Brothers au rupt tăcerea și au prezentat *Z2* publicului timp de o oră. PC Games a fost acolo pentru dvs., pentru a urmări primele nivele jucabile ale potențialului hit de strategie.

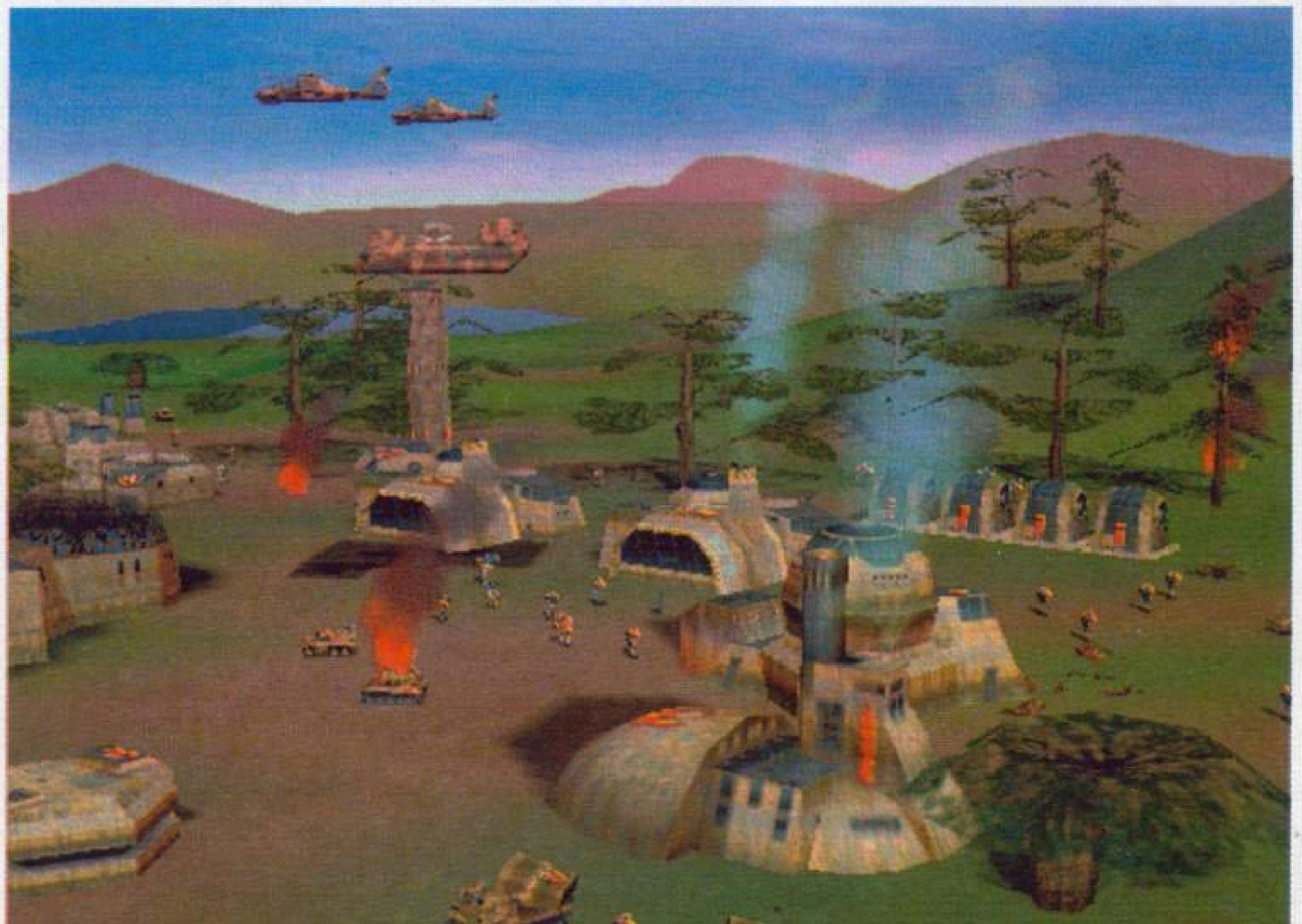
Încă de la privire devine evident că, în afara numelui, *Z2* nu mai are prea multe în comun cu legendarul precursor. Cele mai importante înnoiri țin de tehnologia aflată la baza jocului. Bitmap Brothers utilizează un nou engine 3D din propria producție, care va fi folosită pentru prima oară la Z2. Unele dintre punctele forte ale acestui engine este flexibilitatea; după încheierea lui *Z2* sunt deja planificate alte proiecte ce vor utiliza această tehnologie. Pe lângă o traiectorie verosimilă a perspectivei 3D, engine-ul controlează diferite stări ale vremii și perioade ale zilei. Aceste efecte sunt cuprinse deja în campaniile realizate ale *Z2*. Astfel, roboții dvs. de luptă se vor putea ascunde în unele misiuni sub mantaua nopții, pentru a vâna adversari. Condițiile de iluminare și meteorologice nu vor oferi doar un peisaj modificat, ci vor influența și alți parametri din joc. Vizibilitatea unor unități va fi afectată mult noaptea, ca de altfel și precizia acestora, de aceea luptele nocturne din *Z2* se vor număra printre misiunile grele. Un alt merit al tehnologiei 3D este fizica realistă, demonstrată impresionant de către programatori. Astfel, paletele elicei unui elicopter ce zbura la altitudine mică învârteau fumul emanat dintr-un tanc distrus.

Protagoniștii jocului sunt, ca și până acum, roboți belicoși, care vor juca cel mai important rol pe câmpul de luptă. Alături de specialiști cunoscuți, ca Sniperii, cu precizie mare de lovire, sau de Pyros-urile lansatoare de flăcări, vom găsi de această dată și alte elemente, cum ar fi de exemplu tehnicienii, care pot ridica clădiri sau repara unități.

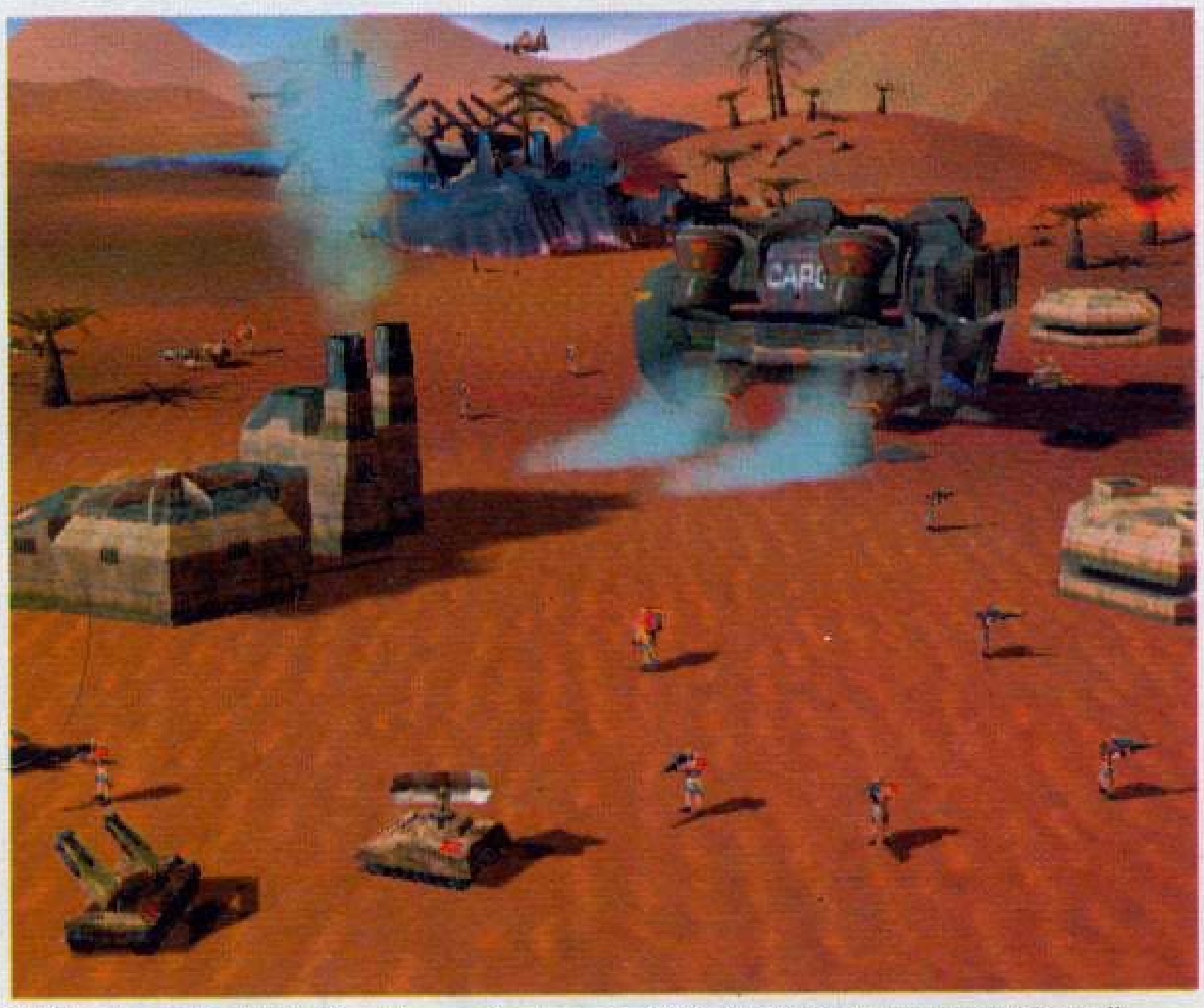
În comparație cu predecesorul, și derularea jocului a fost puternic prelucrată. *Z2* se axează pe construcția tradițională de bază; au



trecut vremurile în care clădirile puteau fi doar ocupate. Printre altele, clădirile vor fi alimentate cu o formă de energie încă nedescrisă în amănunt, care se poate găsi pretutindeni pe hărţi. Asemenea primei părţi, cele 30 de nivele ale unei campanii sunt subdivizate în mai multe sectoare, iar cine cucereşte o porţiune bogată în energie îşi poate exploata aici materiile prime şi se poate finanţa. Hărţile se joacă pe câte una din cele şase lumi. Veţi găsi, printre altele, peisaje deşertice, păduri verzi sau intinse zone înzăpezite. În funcţie de nivelul tehnologic, vă stau la dispoziţie diferite tipuri de clădiri şi vehicule. Pe veteranii *Z* îi aşteaptă şi aici noutăţi; astfel, în şantierele navale se poate construi o flotă puternică. Sunt reprezentate toate platformele plutitoare importante, de la nava torpiloare până la distrugătoare. Cine preferă să-şi atace adversarul din aer îşi poate construi un aeroport, producând avioane de vânătoare, bombardiere şi diferite tipuri de helicoptere. Garajul unităţilor de la sol a fost de asemenea îmbogăţit. Pe lângă transportoarele de trupe, sunt gata de luptă şi dife-



COŞURI FUMEGÂND Cine adună suficientă materie primă va dispune repede de o bază care arată precum vedeţi. Ca în alte jocuri de strategie, aici se creează soldaţi şi vehicule noi.



ÎNTĂRIRILE VIN DE SUS Gigantica navă aduce o nouă încărcătură de infanterişti în bază. Uriaşa construcţie este apărată de artilerie antiaeriană.

Purtător de speranţe. Cu Z2, Bitmap Brothers vrea să combine accesibilitatea unui joc bidimensional cu grafica migăloasă a unui titlu 3D.



ÎNTĂRIRI Solidul elicopter poartă soldaţi şi vehicule pe front.

rite vehicule blindate. Exact ca în prima parte, atât infanteriştii, cât şi vehiculele sunt complet identice la ambele părţi aflate în conflict (albastru şi roşu). Nu veţi găsi în lumea lui *Z2* sisteme diferite de armament a la *Command & Conquer*. În schimb veţi întâlni un alt element cunoscut din *Z1*: toate vehiculele trebuie să fie dotate cu un şofer, pentru a putea acţiona. Unităţile nou create dispun din fabrică de un şofer, iar vehiculele fără posesor pot fi preluate de unii soldaţi de tinichea. Ţintaşii vor juca din nou un rol important. Aceşti specialişti pot doborî cu focuri precise şoferi sau piloţi inamici, reuşind astfel să stopeze chiar şi cele mai puternice vehicule şi să le pregătească pentru preluarea de către propriile trupe.

Alte clase de roboţi, cum sunt tehnicienii, nu se dedică distrugerii unităţilor inamice, ci repară trupele proprii pe câmpul de luptă. În versiunea jucată de noi, pentru aceasta mai erau necesare indicaţiile jucătorului. Inteligenţa artificială a variantei finale va prelua conducerea tehnicienilor, pentru a repara automat unităţile care au suferit stricăciuni.

Un alt feature la care producătorii încă mai lucrau este generalul Zod, care va apărea în partea a doua ca un fel de tutorial vorbitor. Durul conducător al armatei de roboţi va fi prezent continuu pe ecranul dvs., animat în 3D, vă va conduce prin



DAWN PARTOL Escadrila noastră de elicoptere porneşte într-un zbor de cercetare.

Interviu cu Jamie Barber

Creatorul britanic în vârstă de 24 ani este răspunzător de designul şi dezvoltarea jocului. La masa luată împreună cu câţiva dintre Bitmap Brothers, ne-a vorbit despre munca lui la Z2.



ŞEFUL DE TURĂ Jamie Barber conduce echipa Z2 a Bitmap Brothers.

PC Games: Povesteşte-ne ceva despre storyline-ul lui *Z2*. Cât de mult poate jucătorul influenţa evenimentele?
Jamie Barber: Am integrat în joc un scenariu întreg de campanie, pentru a da un sens luptelor. În prima parte misiunile erau independente, deci nu ţineau de o poveste care să se continue. Cele 30 de misiuni din *Z2* sunt de data aceasta introduse într-o acţiune plauzibilă, jucătorul ştie de ce trebuie să îndeplinească diferitele misiuni şi ce scopuri urmăreşte prin acţiunile sale.

PCG: Cum funcţionează storyline-ul? Există bifurcări? Jucătorul poate influenţa prin acţiunile sale derularea povestirii?
J.B.: Iniţial îl gândisem în acest mod, dar ulterior am renunţat. Asta pentru că am vrut să fim siguri că diferitele misiuni se leagă fără cusur între ele şi se bazează una pe cealaltă. Story-ul reprezintă un briefing al misiunilor şi pregăteşte jucătorul pentru misiunea sa actuală.

PCG: Un aspect important al precursorului era substratul ironic, care însoţea întreg jocul. Cât de serioasă este partea a doua?
J.B.: Z2 adoptă un ton mai diferit. Atmosfera de bază a jocului este mai sumbră, jucătorii fiind surprinşi de momente comice şi absurde.

PCG: Care sunt punctele forte a engine-ului 3D utilizat în *Z2*?
J.B.: De la început a fost limpede că vom utiliza această tehnică pentru *Z2*. Înainte de toate, este multilaterală şi se poate utiliza pentru jocuri de cele mai diferite genuri. În afară de aceasta, engine-ul este foarte rapid, detaliat şi ne permite să realizăm un gameplay intuitiv şi confortabil. Astfel, jucătorul nu trebuie să se confrunte cu tehnica pentru a ajunge în joc. Unele jocuri de strategie în 3D din trecut prezentau tocmai în acest punct mari neajunsuri.

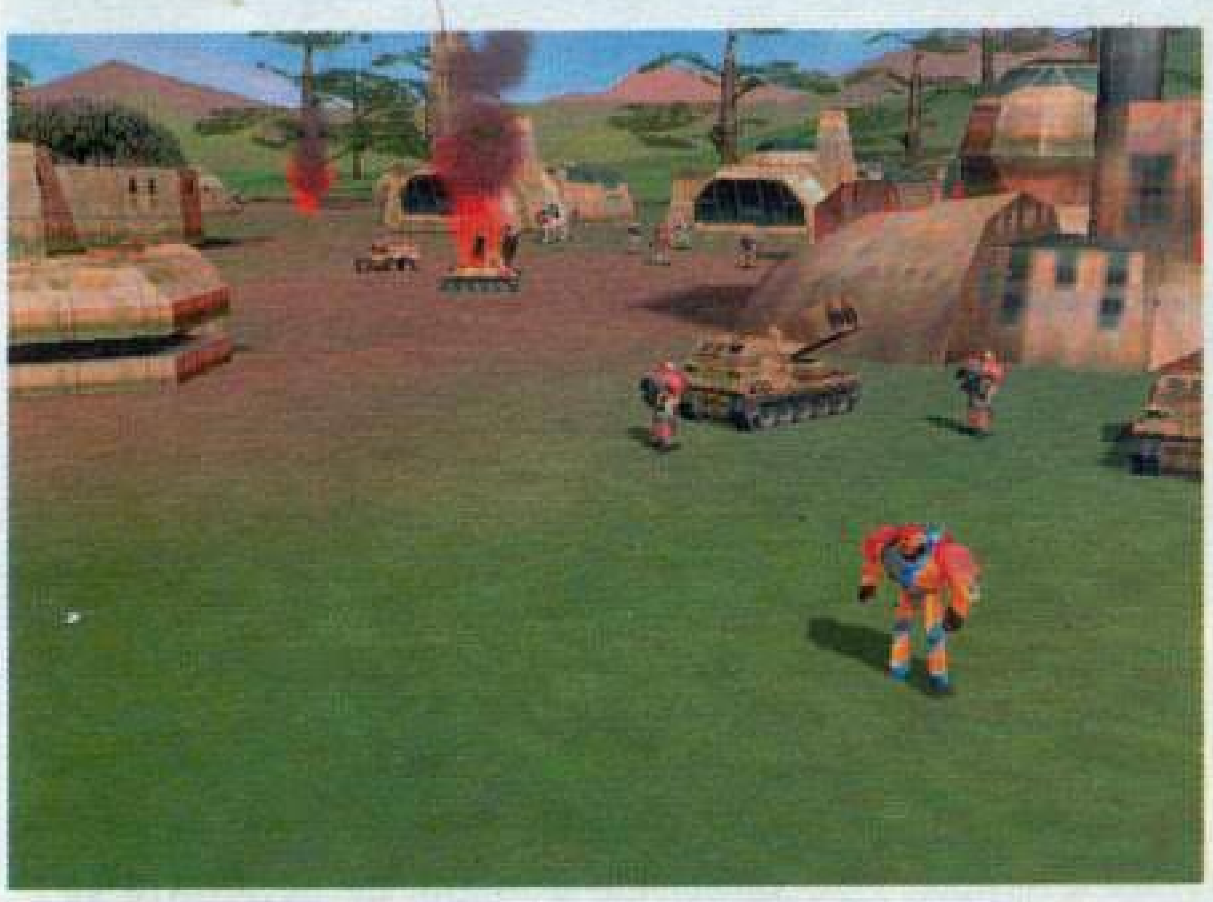
PCG: De ce v-aţi decis pentru ambianţa 3D? Ce avantaje are jucătorul în comparaţie cu un peisaj 2D?
J.B.: Am comparat cele două posibilităţi şi suntem de părere că un peisaj tridimensional asigură un grad înalt de realitate, pe lângă faptul că introduce elemente noi în joc. Am dorit să plasăm jucătorul într-o lume cât mai fidelă realităţii, cu o fizică funcţională, în care, de exemplu, se poate ascunde în văi sau poate cerceta împrejurimile de pe un dâmb. Acestea funcţionează cel mai bine într-un peisaj 3D.

PCG: Jocul va apărea la începutul anului 2001. La ce lucraţi momentan?
J.B.: Actualmente, finisăm inteligenţa artificială, pentru a o integra apoi în misiunile terminate. Pe lângă aceasta, experimentăm cu interfaţa utilizatorului.

PCG: Vă mulţumim pentru interviu!



SCENĂ CU LUPTĂ În peisajul deşertic, armatele se întâlnesc la luptă pentru un pod cu importanţă strategică.



PÂNĂ LA PIELE Roboţii se pot apropia oricât de mult, cu ajutorul zoom-ului.

Misiuni suplimentare: cu ajutorul editorului alăturat, comunitatea Z2 va putea realiza hărţi proprii, pe care le poate oferi pe Internet celor interesaţi.

primele misiuni şi vă va avertiza asupra greşelilor mari.

Interesant pentru partidele multiplayer: programul va fi însoţit de un editor confortabil de hărţi, pe care şi le pot crea jucătorii. Ele vor fi apoi puse gratuit la dispoziţia celor interesaţi, pe Internet.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



ATAC AERIAN Elicopterele blindate sunt o pradă uşoară pentru SAM-şi. În fundal se vede baza.



Maşini, dame şi parai

În loc de picior, cu stiloul pe acceleraţie. Din fotoliul şefului, vă conduceţi echipa favorită spre victorie

■ PRODUCĂTOR **EA Sports** ■ DISTRIBUITOR **Electronic Arts** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **august 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

Ce date de sezon stau la baza jocului?
F1 Manager nu e atât de actual ca simulatorul *F1 2000* de la EA Sports. Vă ocupaţi de echipele şi de piloţii sezonului 1999.

Am deja *Grand Prix World*. La ce-mi mai trebuie şi un manager de Formula 1?
Pe lângă datele actuale ale sezonului (GP World se desfăşoară în 1998), simulatorul de la EA Sports are avantajul unor secvenţe de curse foarte amănunţite şi al confortului de control promis de producători.

Schimbaţi-vă locul din carlingă cu fotoliul managerului de curse. Ultima excursie a lui EA Sports în lumea Formulei 1 se concentrează atât pe aspectul sportiv, cât şi pe cel economic al sportului motorizat.

Când la sfârşit de săptămână întreaga lume îl urmăreşte la televizor pe cel mai bine plătit pilot de curse, poporul vede de fapt rezultatul muncii unei adevărate armate de colaboratori. În culise, aceştia se asigură ca întreg circul Formulei 1 să decurgă fără surprize. Cele mai importante posturi de administrare într-un team sunt, fără îndoială, cele ale şefilor de echipă. Aceşti coordonatori extrem de bine plătiţi nu se ocupă doar de aspectele sportive ale curselor. Prin vânzări, afaceri cu sponsorii şi legătura cu mass-media, ei se îngrijesc şi ca vehiculele proprii să rămână competitive. F1 Manager vă dă şansa de a vă încerca virtuţile de conducător al unei echipe din sezonul 1999. Designul vehiculelor, motoarelor, sponsorizarea şi planificarea curselor sunt doar câteva din sarcinile pe care trebuie să le duceţi la capăt. Cine, de exemplu, face economie la cercetare şi dezvoltare ar putea să piardă trendul, iar în sezonul următor să rămână în spatele concurenţei. Doar cine găseşte echilibrul potrivit între diferitele domenii de activitate se poate aştepta la un succes de durată pe piste. Spre deosebire de managerele seci de F1 ale anilor trecuţi, produsul de la EA Sports va oferi secvenţe de curse în 3D şi în timp real. Veţi urmări cursele din nenumărate perspective ale camerei, în timp ce comentatorul vă informează continuu asupra celor mai importante evenimente de pe circuit. Bineînţeles, în această secvenţă a jocului nu sunteţi condamnat la o urmărire pasivă a evenimentelor; prin radio vă adaptaţi permanent protejaţii la condiţiile de pe pistă, vă planificaţi ieşirile la boxe sau vă denunţaţi concurenţa prin e-mail-uri trimise oficialilor evenimentului.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



PE PISTĂ Pe hartă puteţi urmări întreaga desfăşurare a cursei, iar prin fereastra TV vă puteţi admira protejaţii, chiar şi din carlingă, dacă e necesar.



ABUNDENŢĂ DE DETALII Minuţioasele secvenţe 3D amintesc mai de grabă de un simulator de curse decât de un joc sec de management. În imagine vedeţi probabil cel mai renumit tunel al lumii, de pe legendarul traseu Monaco.



BANCĂ DE DATE În statistici verificaţi calităţile membrilor echipei.

Marea forfotă

Un RTS pentru prietenii insectelor: în imperiul furnicilor grădinile şi pădurile devin câmpuri de luptă

■ PRODUCĂTOR **Microids** ■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **august 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

RTS, furnici şi 3D?
Veţi urmări evenimentele în mod constant de sus şi nu trebuie să folosiţi neapărat funcţia de rotire sau zoom a camerei.

Pot să joc şi fără să fi urmat un curs de biologie?
Da, însă dacă ai cunoştinţele de bază, te vei amuza mai mult.

Adversarul final e cumva un furnicar?
Nu. Conform raporturilor de dimensiuni, salamandrele sunt cei mai mari adversari.

Sunt civilizate şi au veritabile căpetenii. Realizează construcţii complexe, sunt organizate perfect şi poartă războaie cu arme specializate. Nu e vorba de vreo civilizaţie umană. De fapt, e chiar curios cum se face că genul RTS nu a desemnat încă furnicile ca protagonişti ai jocurilor.

În loc să disputaţi conflicte privind tiberiul sau să respingeţi atacuri extraterestre, în *Empire Ants* preluaţi controlul asupra unui stat al insectelor. În calitate de căpetenie a poporului dvs., aveţi sarcina de a controla colectarea de materii prime, ridicarea construcţiilor şi înmulţirea unităţilor, toate acestea din perspectiva gâzelor. Obiectul principal al preocupărilor dvs. îl constituie hrana şi materialele de construcţie. Construcţiile sunt galeriile din muşuroaie, iar urmaşii îi poate asigura doar regina. De aceea trebuie să vă gândiţi bine care furnică este cea mai recomandabilă, pentru că nu se poate depune decât un singur tip de ouă o dată. Pentru a schimba tipul trupelor, nu trebuie să intraţi de fiecare dată în camera reginei. Prioritatea producţiei unităţilor poate fi setată în orice moment prin intermediul unui meniu. Acelaşi lucru este valabil şi pentru gradul de importanţă al unor munci precum colectarea materiilor prime sau construcţia. Dacă, de exemplu, cu puţin înaintea sosirii iernii mai aveţi nevoie de hrană, vă puteţi trimite muncitorii cu forţe unite în căutarea acesteia. Optica jocului *Empire Ants* este deja de pe acum convingătoare: mediul a fost modelat integral în 3D, la fel şi unităţile. Animaţia insectelor lasă o impresie foarte convingătoare şi prezintă un grad mare de dinamism. Controlul se orientează după concepte cunoscute: cu ajutorul mouse-ului, unităţile sunt grupate şi expediate în peisaj pentru atacarea adversarului. Datorită unei camere cu zoom care se poate roti, nu veţi pierde privirea de ansamblu asupra acţiunii. Printre adversari, pe lângă alte specii de furnici se numără viespi, călugăriţe şi salamandre. Conform planului producătorilor, la adversari diferiţi se pot adopta tactici diferite. Datorită unei dinamici proprii, trupele dvs. nu fac întocmai întotdeauna ceea ce doriţi. Este posibil, de exemplu, ca furnicile să fugă la vederea unui adversar prea puternic, cu toate că aţi ordonat să atace. Ceva mai târziu, cu forţe refăcute şi întărite, se îndreaptă totuşi împotriva duşmanului.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch

Adversari pot fi furnici din alte specii, viespi, călugăriţe şi salamandre.



GURMANZI Cu o salamandră nu-i de glumit. Dacă un asemenea exemplar îşi face apariţia în apropierea muşuroiului dvs., se declanşează alarma generală.



DESCENDENŢI Numai regina poate asigura unităţi noi. Dvs. decideţi ce tip de furnică va ieşi din ouă.



ÎN CĂUTAREA MATERIILOR PRIME Tipic genului, pentru construirea noilor încăperi aveţi nevoie de materii prime. Contemporanii noştri mişunători au descoperit aici o grămăjoară de vreascuri.

Monştri în arenă

Întreg circul se va cutremura în acest shooter, şi nu numai din punct de vedere muzical

■ PRODUCĂTOR **Third Law Interactive** ■ DISTRIBUITOR **Take 2** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **iulie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

În spatele acestui nume se ascunde o licenţă Kiss?
Titlul se bazează pe seria de comics-uri cu acelaşi nume a lui Todd McFarlane, în care legendarele staruri rock apar ca figuri modelate pe computer.

Grafica nu va şoca pe nimeni.
Se utilizează tehnica Lith Tech, cunoscută din 1998, o dată cu shooter-ul Shogo, prin spaţiile aride şi adversarii cu un contur colţos.

Ce organizaţie mai e şi Third Law?
Echipa de producători a fost recrutată dintre cei care în toamna lui 1998 nu mai aveau chef să lucreze la Daikatana lui John Romero.

Ce conţine un ego-shooter solid? Mistere ingenioase? Un story cu dimensiuni epice? Nenumărate dialoguri? Nu tocmai. Chiar dacă Half-Life a impulsionat genul tocmai prin astfel de elemente, până la urmă contează un singur lucru: foc până ce se încinge mouse-ul. Tocmai acesta pare a fi punctul forte al lui *Kiss: Psycho Circus.*



SCARABEU Veţi întâlni insecte dezgustătoare de la început până la sfârşit.



ÎN GHETOU Lumea halelor de fabrică arată ca în Kingpin.

E ceva ce pare să nu se mai sfârşească: duzini de creaturi fără capete se năpustesc asupra jucătorului şi încearcă să-l transforme într-o cină suculentă, cu ajutorul unor uriaşe membre ascuţite. Din fericire, mai aveţi câteva arme în inventar, care să le taie repede pofta. De acum încolo trageţi fără milă, pentru ca monştri să fie prăjiţi înainte de sosirea următorului val de creaturi înfometate de sânge.

Ceea ce la început pare o versiune 3D a lui Diablo se dovedeşte după un test beta a fi un măcel liniar, dar foarte intens, cu armate de monştri, arme nostime şi scene bizare. La început puteţi alege dintre patru personaje, care dispun





AM VENIT CU BICICLETA Acest demon de foc nu are picioare, având în schimb o roată rapidă şi o respiraţie fierbinte.



MAMMA MIA Dacă ai o mamă, nu ţi-e foame niciodată. Această cucoană cu rochia de seară uşor pătată azvârle cu prăjituri ce conţin materiale explozive.

de arme şi calităţi diferite. Dacă intraţi în rolul demonului, veţi arăta ca Gene Simmons, basistul grupului Kiss, şi vă veţi putea ataca adversarii cu mingi gigantice de foc. Fiecare din cele patru figuri trebuie să parcurgă o anumită porţiune a lumii lui Kiss: Psycho Circus, aşa încât printre sarcinile dvs. nu se numără doar supravieţuirea, ci şi căutarea ţoalelor de rocker, care vă conferă forţe suplimentare. În temniţe întunecate, temple dărăpănate şi staţii de montaigne-russe uitate de Dumnezeu căutaţi cizme argintii, mănuşi negre lucioase şi, bineînţeles, muniţie pentru armele dvs. Acestea nu prea apucă să se răcească, întrucât după fiecare atac în masă al turbaţilor dulăi mutanţi mai urmează un deranj din partea acestor locuitori infecţi ai acestei lumi paralele. Prin negura nopţii plutesc fiinţe-balon, care vă prăjesc cu respiraţia lor fierbinte sau mai circulă dihănii cu dinţii rânjiţi, bine garnisite cu muniţie, de care e foarte greu să te apropii şi să le umpli cu schije.

Chiar dacă nu sunt realizaţi la fel de detaliat ca şi colegii din Wheel of Time, nicăieri nu veţi găsi monştri atât de stranii.

Aceşti adversari nu sunt deosebit de deştepţi, dar încă nu e sigur că producătorii nu le vor ameliora coeficientul de inteligenţă, aducându-l în ordinul zecilor. Însă şi adversarii săraci cu duhul vă pot crea probleme grele, mai ales atunci când îşi fac apariţia într-un număr atât de mare încât nu vă lasă timp pentru reîncărcarea armei. Din fericire, aveţi la dispoziţie cinci grade de dificultate, care le dau jucătorilor mai puţin căliţi în lupte şansa de a se impune în faţa demonilor de foc, diavolilor înaripaţi şi a altor dobitoace. În scurtele secvenţe de trecere, care contribuie enorm la realizarea atmosferei ameninţătoare a jocului, aveţi câteva clipe pentru a răsufla. Atmosfera sinistră este întreţinută de peisaje şi interioarele clădirilor, care însă au lipsuri de detalii, datorită tehnicii nu tocmai de vârf. Pe de altă parte, chiar dacă nu e tocmai optim din punct de vedere grafic, *Psycho Circus* vă asigură amuzamentul, întocmai ca şi *Diablo 2*. Dacă vă plac partidele online, vă puteţi bucura de modul multiplayer, unde punctul crucial va consta în deathmatch-uri furioase. Nici fanii Kiss nu vor fi dezamăgiţi: coloana sonoră cuprinde, printre altele, nenumărate piese ale legendarei trupe de hard rock. Pe acestea însă nu le veţi putea asculta decât dacă veţi găsi un tonomat cu monede.
Fericit cel care va avea şi mărunţişul necesar!



INCUBATOR În pofida ambianţei aride, e foarte multă viaţă. Un reactor extraterestru produce monştri pe bandă rulantă.



ÎNCHIDE OCHII ŞI TRECI Majoritatea adversarilor nu sunt prea inteligenţi, constituind recipiente numai bune de umplut cu alice.

Peter Kusenberg
Andrei Ritok-Schotsch

Amurgul unei apocalipse

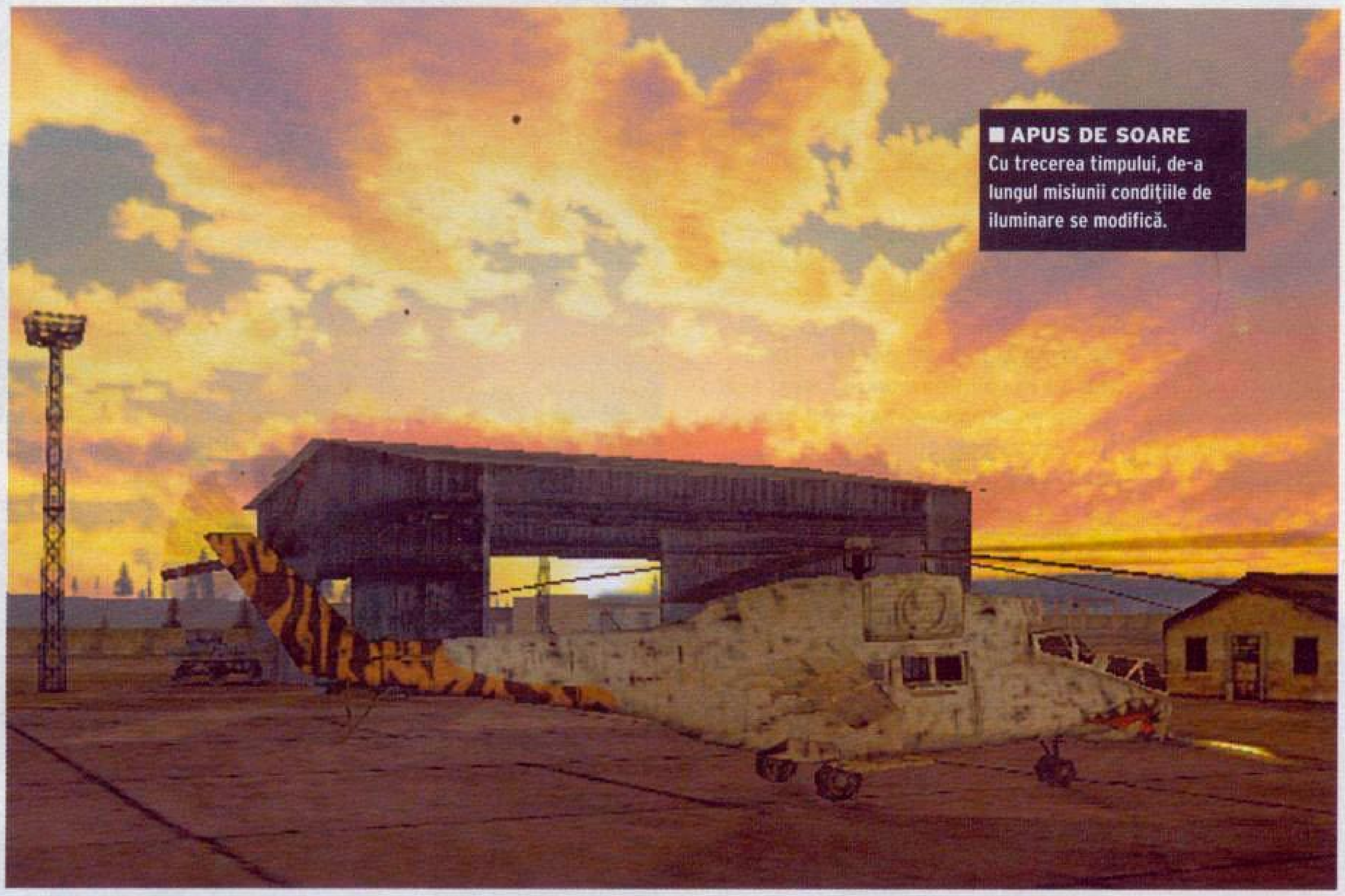
Impresionant din punct de vedere grafic, marţial din punct de vedere militar: În jocul de strategie Unborn detonaţi fără să pierdeţi vremea

■ PRODUCĂTOR **Silver Style** ■ DISTRIBUITOR **Necunoscut încă** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. IV/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

De ce îmi aminteşte povestirea-cadru? Aruncaţi o privire asupra ultimei lupte a lui Stephen King...

Ce face interesantă o poveste cu un virus? Pentru producători, faptul că după o maladie apocaliptică nu mai e nevoie de mase mari de oameni.



■ **APUS DE SOARE** Cu trecerea timpului, de-a lungul misiunii condiţiile de iluminare se modifică.

Cu toate că majoritatea titlurilor 3D de strategie stau ca plumbul pe rafturile magazinelor, tot mai mulţi producători trec la această tehnologie modernă. La jocul *Unborn*, provenind de la producătorul german Silver Style, misiunile bine gândite dramatic au rolul de momeală pentru cumpărători. S-ar putea să funcţioneze...

Grafica proprie a lui Silver Styles poate face faţă competiţiei, redând animat chiar şi călătorii din camioane.

Scenariile apocaliptice pur şi simplu nu ies din modă. Acum scriem cronica anului 2004. O mare parte a omenirii a fost decimată de o epidemie devastatoare, numită CBC. New York, Paris, Moscova, Berlin, toate metropolele sunt pustii. Încercările de a eradica virusul prin încărcături atomice trimise cu mare precizie au eşuat lamentabil. Că unii oameni au supravieţuit totuşi se datorează nu dimensiunii metropolelor, ci rezistenţei lor inexplicabile. Nici vorbă de solidaritate în faţa unui destin fatal comun. Oamenii se strâng în mici turme şi sar orbiţi de frică unul asupra celuilalt. Adio raţiune!

Dvs. sunteţi comandantul unuia din aceste grupuri, dotat cu un arsenal foarte redus de arme şi cu mijloace tehnice foarte puţine. Scopul dvs.: de a scăpa cât se poate de repede din faţa morţii. În acest scop vă îndemnaţi trupa spre cercetare şi spionaj. Pe de o parte, se urmăreşte uşurarea vieţii şi analizarea unui virus. Pe de alta, trebuie să ţineţi piept fanatismului sectar, luptelor dintre bande şi adversarilor dornici de a deveni lideri.

Din punct de vedere al jocului, *Unborn* are destul potenţial. Datorită dimensiunii greu de trecut cu vederea a grupurilor dvs. de soldaţi, la început trebuie să acţionaţi extrem de precaut şi să vă duceţi misiunile la capăt în stilul *Jagged Alliance*. Inventarul dvs. cuprinde doar arme de calibru mic, puşti şi cuţite. Cu timpul, în unele baze părăsite ale armatei daţi peste arme mai acătării, lansatoare de rachete, putând pune mâna pe camioane, blindate,



MICI CAPODOPERE Neexistând fabrici, nu pot fi construite elicoptere şi avioane. Trebuie să le acaparaţi prin violenţă.



ÎN RAZELE SOARELUI Vremea este schimbătoare. Ploaia poate începe în orice moment.



BLOCURI Datorită virusului CBC, prin metropole nu mai circulă decât vântul.



ZONĂ DE LINIŞTE Silozurile, şinele şi depozitele cartierului general conferă siguranţă. De multe ori sunteţi însă atacaţi de bande de infractori.



COMPANIE DE ACOPERIRE La început, misiunile se prezintă ca în jocul de tactică Jagged Alliance, dar mai târziu se trece la strategia vastă şi la măcel în masă.

elicoptere, iar în cele din urmă chiar şi pe un avion de vânătoare. În schimb, nu există uzine de producţie pentru asemenea vehicule. Cine nu îşi întreţine şi protejează aparatele din dotare rămâne pe sec. Atmosfera jocului se schimbă îndată ce vă întâlniţi cu tot mai mulţi supravieţuitori care vi se alătură. Centrul de greutate trece astfel de la tactică spre strategie şi intră în scenă misiuni din ce în ce mai vaste. Acestea necesită dirijarea unor regimente întregi, ceea ce nu înseamnă că, dacă doriţi, nu mai puteţi să le daţi ordine soldaţilor individuali. Grafica vorbeşte de la sine. Mişcarea liberă în sus sau în jos şi zoom fără trepte sunt elemente deja standardizate. Impresionează şi texturile fotorealiste, animaţii cum sunt cele de la urcarea şoferilor în jeepuri şi alternanţa efectelor meteorologice, împreună cu iluminarea dinamică. În final, fiecare şofer sau pilot de elicopter, inclusiv îmbrăcămintea sa, va putea fi recunoscut uşor în carlingă.

Ne menţinem curiozitatea.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



Un alt fel de Lan Party

Dacă termenul Lan vă trimite cu gândul la reţea, greşiţi amarnic. Eroul din Evil Island vă invită la un mixaj de strategie RPG

■ PRODUCĂTOR **Nival Interactive** ■ DISTRIBUITOR **Fishtank** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Septembrie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Nu prea arată a RTS... Mai exact, în Evil Island este vorba de un RPG. Subdiviziunea în misiuni separate şi mai ales dezvoltarea strategică a acestora fac din joc mai degrabă un reprezentant al RTS-ului.

Şi, mă rog, cine este Fishtank? Fishtank Interactive este o nouă firmă-fiică a lui Ravensburger AG. Spre deosebire de societatea-mamă, Fishtank poate publica şi jocuri, care se adresează în exclusivitate adulţilor.



O IDILĂ FALSĂ Lan cel talentat în magie este atacat de un stol de zmei uriaşi de un verde ţipător.



TRANSPARENŢĂ Suprafeţele apelor sunt animate într-o manieră realistă. Sub oglinda lor transparentă se găsesc artefacte.

Închipuiţi-vă că într-o dimineaţă vă treziţi într-un loc pe care nu-l recunoaşteţi şi că toată lumea vă sărbătoreşte ca pe un salvator. Vi se întâmplă aşa ceva în fiecare zi? În Evil Island puteţi să buzunăriţi chiar şi orkşi, ori, aşa ceva, în mod sigur n-aţi mai făcut niciodată.

Evil Islands reprezintă un grup de insule, care sunt atacate de secole de o putere întunecată. Tocmai aici se trezeşte eroul, care se numeşte Lan. Întrucât nu-şi mai aminteşte nimic din trecutul său, se lasă uşor împins în rolul salvatorului de către locuitorii insulelor. El porneşte prin deşerturi, păduri şi munţi pentru a învinge agenţii răului. Spre deosebire de RPG-uri ca *Diablo*, în *Evil Island* nu trebuie să măcelăriţi cât mai mulţi monştri într-un timp cât mai scurt. În locul arătătorului vital pentru apăsarea tastei de atac, jucătorul îşi va utiliza mai de grabă capul, pentru a rezolva complicatele sarcini ale misiunilor. Echipa rusească de producători Nival planifică 30 de misiuni, în care nu se urmăreşte nicidecum nimicirea completă a adversarului. Jucătorul este chemat mai degrabă să efectueze sarcini de mică anvergură, dar dificile. De exemplu, trebuie eliminat paznicul unui pod. Însă întrucât podul se află în mijlocul unei păduri pline de animale sălbatice, trebuie mai întâi să vă furişaţi printre lupi şi mistreţi agresivi. Misiunile vor fi îndeplinite atât prin utilizarea iscusită a violenţei pure şi magiei, cât şi printr-o abordare subtilă. Această din urmă posibilitate e mai atractivă. Puteţi admira în linişte grafica, a cărei realizare a durat câţiva ani buni. Animaţiile fluide ale animalelor şi ale oamenilor fascinează la fel de mult ca peisajele pitoreşti şi localităţile realizate cu multă migală. Nival doreşte ca fiecare misiune să poată fi rezolvată în diferite modalităţi şi din acest motiv momentul lansării întârzie. Diferitele căi de soluţionare se întretaie, fiind dificilă realizarea unui grad echilibrat de dificultate.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch

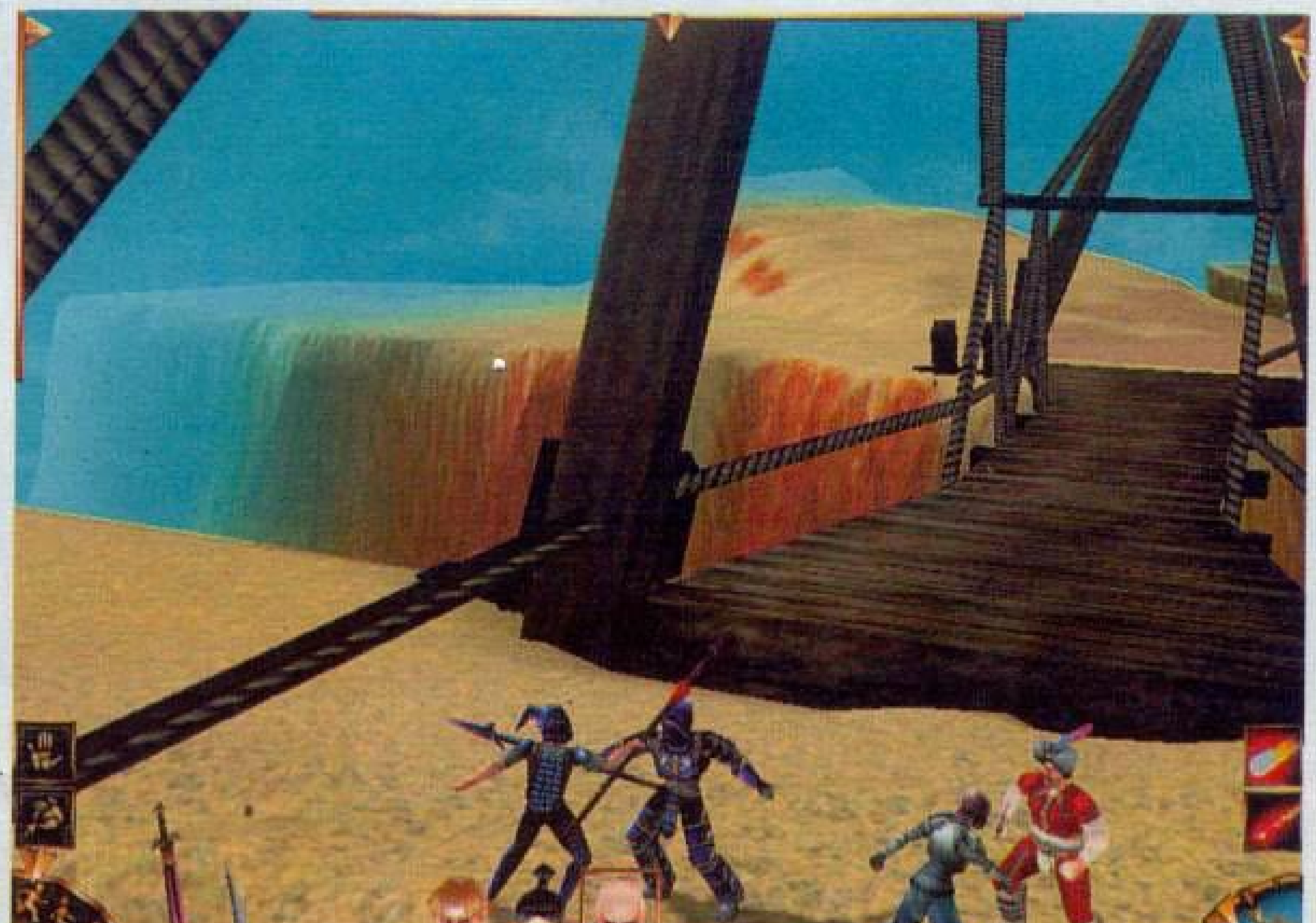
PE CD-ROM!

Puteţi urmări pe CD-ROM animaţiile lui Evil Island.

Misiunile se vor putea îndeplini printr-o abordare subtilă sau prin utilizarea violenţei şi magiei.



UN BĂIEŢAŞ BĂTĂIOS Buzduganul plin de sânge al acestui căpcăun prietenos este mai mare chiar decât eroul jocului.



CAPUL PODULUI Punctele de importanţă strategică, cum ar fi acest pod, sunt de fiecare dată păzite de paznici bine înarmaţi. Pentru a trece de ei violenţa pură e singura soluţie.

Război împotriva nemorţilor

În anul RPG-urilor, producătorul german Silverstyle propune o capodoperă epică

■ PRODUCĂTOR **Silver Style** ■ DISTRIBUITOR **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. III/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Satisfăcător**

PE SCURT

Gorasul, ce o mai fi însemnând şi asta? Gorasul este numele imperiului fantastic în care se desfăşoară jocul.

Cum se desfăşoară luptele? În timp real. Fugiţi spre monstru şi îl ciomăgiţi literalmente până cade.

Mă descurc singur sau primesc şi ajutoare? Începeţi de unul singur, dar pe parcursul jocului vi se alătură până la patru însoţitori.



ATMOSFERĂ DE PARTY Cu până la trei companioni, veţi îndeplini mai bine de 100 de misiuni. Obiectele găsite ajung de regulă în inventar.



UNUL E ÎN PLUS Cu vraja furtunii-surpriză, coboldul neînţelegător este eliminat de pe podul hibernal.

Dacă cineva ar susţine azi că tatăl său e zmeu, i s-ar zâmbi compătimitor sau ar fi închis direct în instituţiile de recuperare. Nu e cazul şi în ţara Gorasul, unde astfel de indivizi devin eroi şi nimicesc hoarde de monştri nemorţi.

Du aceasta, soarta şi rolul dvs. principal din joc sunt deja explicate. În incitanta introducere vi se prezintă destinul protagonistului Roszondas, pe care îl luaţi în propriile mâini. Sarcina dvs. este de a lupta împotriva monştrilor, având diferite arme şi 42 de formule magice. Pentru figurile secundare trebuie să îndepliniţi diferite misiuni şi să dezlegaţi mistere, în căutarea celui care stă de fapt în spatele tuturor necazurilor. Sună a meniu standard, şi aşa şi este, cu toate că producătorii s-au străduit să conceapă un story mai profund a la Baldur's Gate. Gorasul diferă prea puţin faţă de RPG-urile tradiţionale. Din cauza acţiunii liniare şi a evoluţiei mai degrabă superficiale a caracterelor, complexitatea, pe care mulţi fani ai genului şi-ar dori-o lipseşte cu desăvârşire. În versiunea care ni s-a pus la dispoziţie jocul , încă nu impresionează; micile figuri sunt pline de pixeli, iar animaţiile, deşi fluide, sunt prea monotone. Diferitele scene - păduri, castele, peisaje tropicale - asigură o anumită diversitate, însă nu sunt deloc vii, deoarece nu conţin defel animale, iar frunzele copacilor nu se mişcă în bătaia vântului. Conform promisiunilor producătorilor, la optica jocului se mai lucrează intens. Un feature deosebit de interesant a fost integrat în structura armelor, care sunt cvasi-vi, având şi un nume. Acestea dialoghează cu dvs., iar uneori chiar refuză să lupte. De exemplu, se poate întâmpla ca, la vederea unui monstru uriaş, micul pumnal să se refugieze repede în inventar.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



PROEMINENT Rossi se bucură de o mare popularitate şi în lumea fantastică a satelor de cobolzi. Ce alte nume interesante ne mai aşteaptă în acest joc?



UN PĂRINTE SPECIAL Tăticul zmeu îi dă eroului nostru puteri magice.

Vrăjitoarele ard bine

Trei producători, trei jocuri, un subiect: Adaptarea megahit-ului cinematografic vă va răpi somnul

■ PRODUCĂTOR **g.o.d.** ■ DISTRIBUITOR **Take 2** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. III/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Ce este Blair Witch Project?
Unul din filmele cu cele mai mari încasări din istoria cinematografului. Pseudo-documentarul despre trei studenţi la cinematografie, care doresc să facă un reportaj despre legendara vrăjitoare din Blair şi care mor în împrejurări misterioase, a adus numai în SUA peste 150 milioane dolari.

Camera va fi la fel de artistic manevrată ca în film?
Toate episoadele trilogiei au fost realizate cu ajutorul engine-ului de Nocturne. Cu toate că cerinţele de hardware vor fi astfel ridicate, e cert că jocurile Blair Witch vor fi un deliciu optic.

De anul trecut, lumea filmului horror e mai bogată cu un membru. Misterioasa vrăjitoare din Blair, deşi rămasă discret în fundal, a reuşit să elimine misterios cei trei eroi principali în succesul-surpriză Blair Witch Project. Vom putea oare face cunoştinţă cu această doamnă în adaptarea de PC?

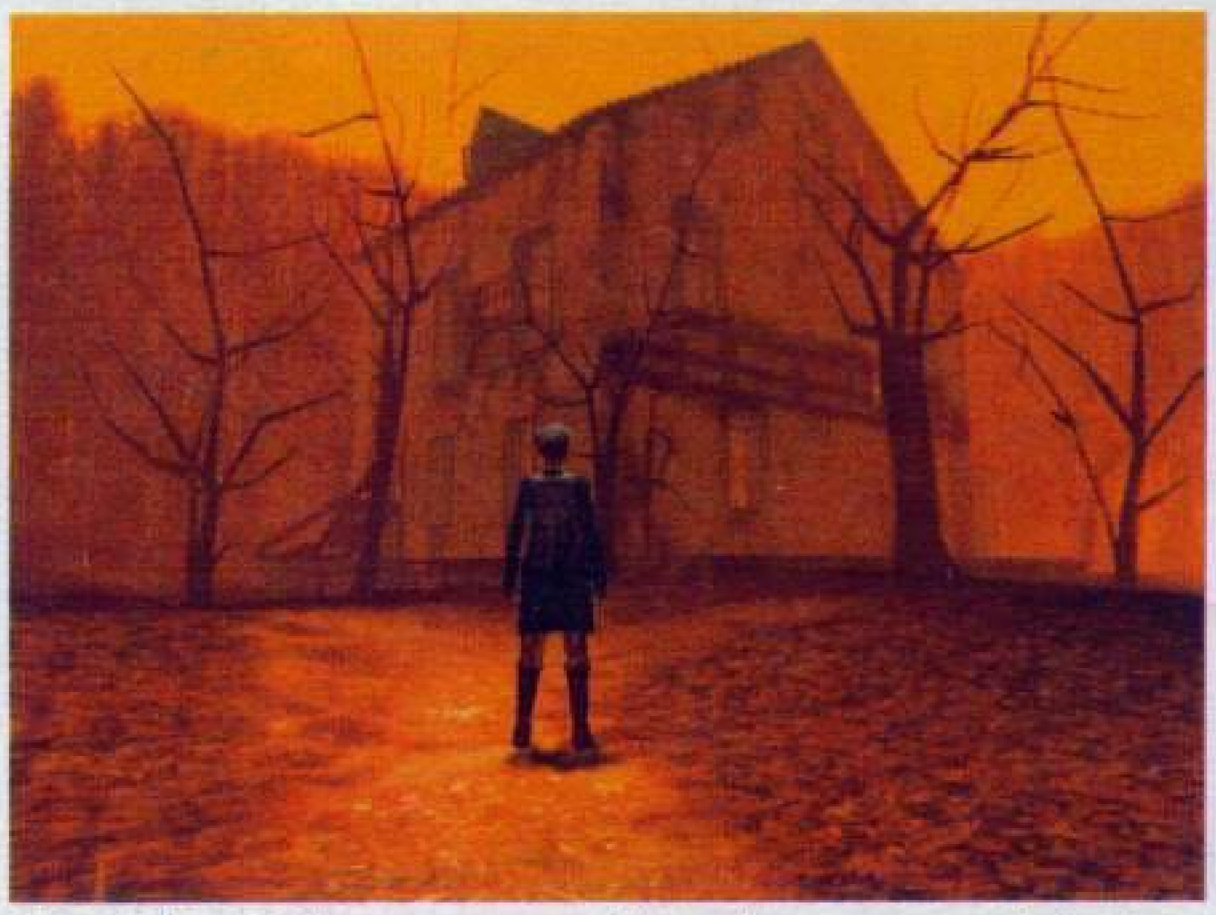
Abordarea proiectului este deja neobişnuită. Sub acoperişul comun al firmei producătoare, Gathering of Developers (g.o.d.), trei echipe de producători lucrează momentan, independent, la diferitele episoade ale trilogiei *Blair Witch*. La distanţă de aproximativ două luni între ele, de pe la sfârşitul verii, vor apărea titlurile Volume One: Rustin Parr, Volume Two: The Legend of Coffin Rock şi Volume Three: The Elly Kedward Tale. Toate cele trei părţi prelucrează evenimentele din hitul cinematografic, făcând necesară cunoaşterea filmului pentru a putea savura adaptările. Pe lângă tematica de bază, jocurile mai au în comun şi tehnica de adaptare. Aici s-a utilizat engine-ul action adventure-ului horror Nocturne. Pe lângă grafică, acesta oferă efecte de lumină şi elemente atmosferice, şi pe eroina principală pentru Volume One: Rustin Parr. Simpatica doctoriţă cu numele sonor de Doc Holiday porneşte în primul episod pentru a elucida dispariţia misterioasă a unor copii. În următoarele episoade ale seriei, jucaţi rolul unui soldat care şi-a pierdut memoria şi este mânat de viziuni macabre în pădurea demonică, ca şi pe cel al vânătorului de vrăjitoare Jonathan Prye, care a vizitat pentru prima oră în 1785 localitatea liniştită Blair. Din punct de vedere al jocului, cele trei episoade diferă mult. În timp ce aventurile lui Doc Holiday sunt puternic orientate spre adventure, implicând multe discuţii, mistere şi răsturnări surprinzătoare de situaţie, a doua parte stă sub semnul action adventure-ului clasic, amestecând echilibrat puzzle-ul şi acţiunea. Episodul final, The Elly Kedward Tale, se află încă într-un stadiu timpuriu de producţie, dar ştim că va fi un shooter tipic, cu nenumăraţi monştri, creaturi sălbatice şi zombie.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

Cei cărora filmul le-a dat fiori vor avea parte cu acest joc de multe nopţi nedormite.



SEMNE RĂU PREVESTITOARE În călătoria sa prin pădure, Doc Holiday dă de la bun început peste semne misterioase, ce ar putea proveni de la misterioasa vrăjitoare din Blair.



CASA VRĂJITOAREI Misterioasa casă din pădure, cunoscută din film, apare uşor modificată în cele trei jocuri.



MIRRORTRIP În prima parte a trilogiei, o scenă nespecifică. Doc Holiday îşi foloseşte în mod normal capul pentru soluţionarea problemelor.

Trimis în deşert

În Delta Nilului e iarăşi mare animaţie: Add-on-ul lui Pharaoh vine cu misiuni noi şi idei destule pentru strategii de construcţie

■ PRODUCĂTOR **Impressions Games** ■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. III/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

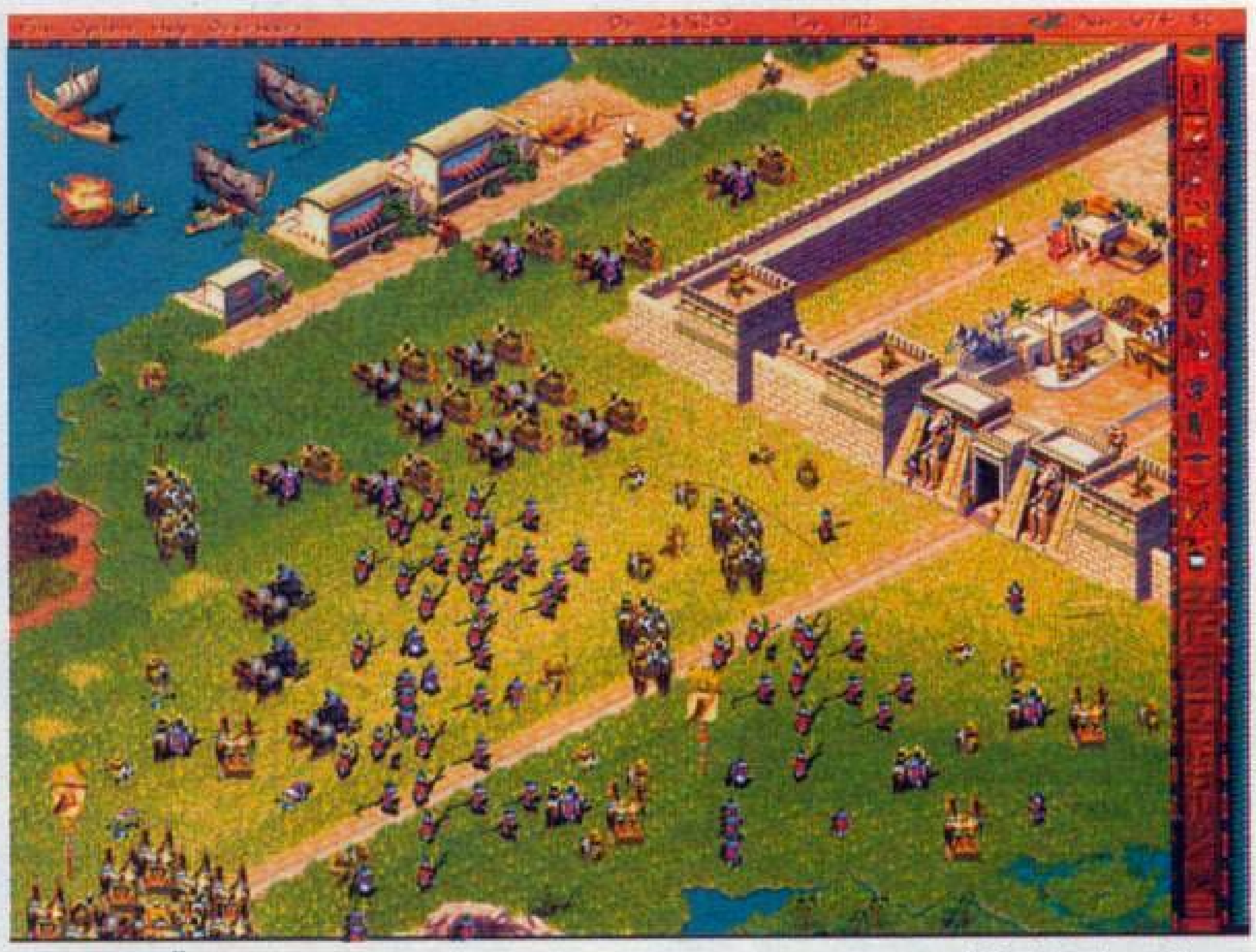
PE SCURT

Ce este nou?
Din punct de vedere grafic şi al gameplay-ului, mai că nu s-a schimbat nimic. Jocul a fost finisat şi asezonat cu clădiri şi scenarii noi.

Misiunile vor dura la fel de mult ca în Pharaoh?
Cel puţin atunci când construiţi monumente veţi petrece din nou câteva ore în faţa calculatorului.

Întâi Roma, apoi Egiptul. Care este continuarea?
Cu *Zeus*, următoarea staţie a strategiei de construcţie este Grecia.

Presa de senzaţie ar fi avut material destul pe vremea *Cleopatrei:* băi în lapte de măgăriţă, dragostea lui Caesar şi sinuciderea cu un şarpe veninos. Însă este deseori neglijat faptul că frumoasa Egiptului a trebuit să se ocupe de nenumărate probleme de pe scena politică. Tocmai de aceste probleme se ocupă strategii în *Cleopatra.*



HAI LA LUPTĂ! **Cine nu se ocupă de aspectele militare nu are nici o şansă în faţa atacurilor inamice. Din păcate, astfel de lupte în masă nu pot fi urmărite prea bine în ansamblu.**

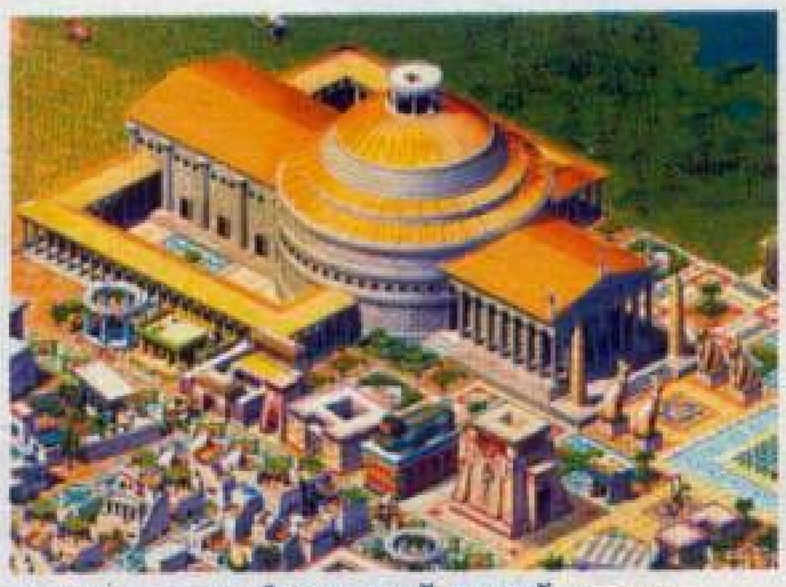
Cleopatra nu este singurul personaj în pielea căruia puteţi intra de-a lungul misiunilor de pe CD-ul suplimentar pentru *Pharaoh*. În postura unui Ramses al II-lea sau Tutankamon, trebuie de asemenea să dovediţi că aveţi calităţi de faraon. În primul rând, veţi construi din nou imperiul, de-a lungul a patru campanii, într-un total de 15 misiuni. Pentru aceasta vă stau la dispoziţie diferite elemente noi, cum ar fi candele de lut care ard cu ulei. Însă cu aceste obiecte gingaşe nu veţi câştiga mare lucru, căci numai construirea minuţioasă a monumentelor vă face nemuritor. Dacă în jocul original acestea erau piramidele şi Sfinxul, de această dată trebuie să ridicaţi templul lui Amon-Ra, Biblioteca şi Farul din Alexandria. Iar treaba asta o faceţi în zadar, dacă nu vă apăraţi imperiul cum trebuie. Ameninţarea vă aşteaptă sub forma fenicienilor, perşilor şi romanilor, cuceritori care pândesc practic în spatele fiecărei dune. Fără o armată corespunzătoare, averea vi se topeşte mai repede decât un cub de gheaţă în nisipul deşertului.

O noutate privind armată este că aceasta poate fi preluata în misiunile următoare. Pe lângă duşmani, şi alte evenimente negative vă ameninţă imperiul; dacă profanatorii de morminte vi se par încă inofensivi, catastrofe biblice de tipul roiurilor de lăcuste sau grindini apocaliptice vor oferi strategilor de construcţie multă bătaie de cap şi vor prilejui multe clicuri de mouse. De rutina cotidiană ţine şi venerarea nenumăraţilor zei ai Egiptului antic. Dacă aceştia se supără, vă vor pedepsi poporul. Recolte compromise, epidemii sau invazia unor triburi barbare din deşert sunt doar câteva forme ale mâniei divine.

Petra Maueröder
Andrei Ritok-Schotsch



SALUTUL LUI MOISE **Nilul însângerat este una dintre catastrofele care apar pe parcursul jocului. Cercetătorii cred că acest eveniment biblic a fost generat de o algă roşie.**



CUNOAŞTEREA ÎNSEAMNĂ FORŢĂ **Printre monumentele noi se numără Biblioteca.**

Revolta piticilor

O dovadă nostimă că jocurile bune de strategie nu trebuie neapărat să fie sobre

■ PRODUCĂTOR **SEK** ■ DISTRIBUITOR **Innonics** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. I/2001** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Ce înseamnă "wiggles"?
Această întrebare şi-o mai pun încă până şi inventatorii numelui.

Nu există deja o farsă cu hamsteri?
Ba da. Creaturile seriei de aventură Maniac Mansion a lui LucasArts erau transportate în congelatoare şi cuptoare cu microunde.

Cum se vor diferenţia faţă de wiggleşi celelalte triburi de pitici?
Asta încă nu s-a decis pe deplin. În orice caz, va exista un clan care se dedă cu plăcere consumului de substanţe halucinogene. Iar atunci totul ar putea să fie destul de high...



VIZIONARE UNILATERALĂ Prin funcţia zoom şi de setare a unghiului camerei, jucătorul de Wiggles menţine permanent controlul.



■ KICKBOXER
Wiggleşii nu vor să aibă nimic de-a face cu settlerşii. Par la fel de mititei, însă sunt mult mai şmecheri.

Cu aspectul lor caraghios şi drăgălaş, wiggleşii păcălesc pe oricine. Noii eroi de strategie nu doar prăjesc hamsteri în miniuniversul lor subteran, ci şi chefuiesc şi se îmbată. Chiar şi aşa, ei trec cu uşurinţă peste orice concurent.

Walhalla a luat-o razna. Deoarece Odin, zeul suprem, nu-l poate stăpâni singur pe câinele iadului, Fengris, acesta organizează un concurs între diferitele clanuri de pitici subterani. Trebuie forjat un Gleipmir, o cătuşă dintr-un material indestructibil, cu care să se lege laba câinelui. Doar că ce materiale sunt necesare pentru aceasta, nici un pitic nu ştie. Prin urmare, piticii încep să forfotească preocupaţi pentru a câştiga uriaşa răsplată promisă. Se luptă, se educă, cercetează şi speră ca undeva în centrul Pământului să găsească răspunsul. Ceea ce înseamnă că *Wiggles* e un joc tactic de descoperire în timp real, cu elemente de construcţie. La acestea se mai adaugă un strop de Creatures, adică autonomie artificială de acţiune a protagoniştilor. Veţi înţelege imediat.

Începeţi într-o cavernă mică, de pitici preistorici. Scena se prezintă ca un terariu. Pe orizontală şi pe verticală nu există limită de vedere, în schimb în adâncime nu puteţi vedea decât câţiva metri. Avantajul: în pofida graficii plastice, totul se joacă simplu de parcă ar fi în grafică 2D.

În afară de o vatră încinsă, la început nu deţineţi decât rezerve de entuziasm. La treabă! Fiecare membru al familiei îşi are propriul program de rutină cotidian, pe care îl puteţi împărţi în timp de lucru şi timp alocat treburilor personale. Din punct de vedere economic, munca neîntreruptă ar fi ideală, însă piticii



ILUMINAREA Grotele private sunt iluminate cu ajutorul plantelor.



O CUNOŞTINŢĂ VECHE Suferinţa hamsterilor, începută cu Maniac Mansion, continuă. Observaţi preşul din dreapta.



BĂTUŢI ÎN CAP În stadiul actul de dezvoltare, wiggleşii se ciomăgesc doar între ei. Mai târziu îi atacă clanuri străine, troli şi alte creaturi.

obosiţi nu dau randament. Aici trebuie să găsiţi raportul optim.

Printre sarcinile unui wiggle se numără culegerea ciupercilor, săparea tunelurilor şi depozitelor, cercetarea sau dezvoltarea unor noi metode de producţie. Cel mai bine este să vă specializaţi figurile pe una sau două activităţi, căci deşi micuţa creatură învaţă repede, memoria îi este limitată. Nu vor exista atotştiutori. Numai în echipă se pot inventa obiecte ca furnalul, centrala energetică, roata de moară sau ciocanul cu aburi.

În dormitoare veţi vedea uneori că plăpumelor li se imprimă mişcări suspecte. Să sperăm că acestea nu vor speria pe nimeni.

De îndată ce sună gongul de terminarea serviciului, doamna şi domnul pitic fac tot ce doresc, într-un program ales după cum îi taie capul. De exemplu, se duc la cârciumă, la teatru, la săli de gimnastică sau la discoteci, până când se echilibrează mental sau, dimpotrivă, până ce devin complet mahmuri. Este important să menţineţi echilibrul între extreme. Întrucât aceste posibilităţi de recreere nu există de la început, perechilor nu le rămâne decât să se retragă împreună, în liniştea dormitorului. Şi vă puteţi închipui la ce duce asta. La urmaşi, bineînţeles. Producătorii au introdus ingenios un sistem de evoluţie a jocului, prin care fiecare părinte transmite urmaşului câte 50% din calităţile sale. Astfel, la fiecare generaţie se ameliorează calitatea progeniturii.

Dacă mişună destui wiggleşi, se pot în sfârşit organiza şi trimite mici grupuri de acţiune, pentru a căuta cătuşa pentru laba câinelui şi pentru a avansa în regiuni necunoscute, în scopul extinderii teritoriului. Revolta piticilor începe împotriva triburilor duşmane. Mai târziu se vor împotrivi trolilor şi zmeilor. Atacurile pe fronturi largi sunt mai puţin recomandate armatelor de piticoţi şi, în plus, îi cunoaşteţi pe fiecare încă de la naştere. Asta înseamnă că veţi alege să vă furişaţi ca în *Commandos*, cu paşi înceţi prin subterane, veţi instala capcane şi veţi pândi din ascunzişuri. Episoadele de război şi de cercetare vor fi reprezentate în proporţii egale în produsul finit.

Ce ar mai putea să vă surprindă este umorul prezent de-a lungul întregului joc. De pildă hamsterii, ghemotoace drăgălaşe cu blăniţă fină, pot servi în *Wiggles* drept forţă de propulsare, camarad de joacă, materie primă pentru barbecue sau băutură mixată cu lapte. V-am trezit curiozitatea? O să vă ţinem la curent în continuare.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



SACRIFICII Incursiunile în templul duşmanului sunt periculoase, oricât de pompoasă ar fi construcţia. Aici vor apărea mai târziu hoarde întregi de troli, din faţa cărora nu se poate decât fugi cât mai repede.

Evoluţie prin tehnică

Mediul ideal pentru un RPG complex: Revoluţia industrială într-o clasică lume fantastică

■ PRODUCĂTOR **Troika Games** ■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. III/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bine**

PE SCURT

Cine se ascunde în spatele lui Troika Games?
Chiar echipa care, o dată cu Fallout, a produs un RPG post-apocaliptic al clasei superioare.

Povestirea de fundal este lineară?
Există ceva de genul unui fir epic principal, însă există mai ales nenumărate misiuni secundare. Pe de altă parte, jocul poate fi terminat în mai multe variante.

V-aţi dorit vreodată să lichidaţi cu puşca cu alice un pitic enervant? Sau să vă înfrângeţi adversarul mai degrabă tradiţional, cu formule magice? În *Arcanum* aveţi voluptatea alegerii, la traversarea unei lumi RPG complexă ca *Baldur's Gate* şi trăsnită ca *Planescape Torment*.

Înainte de toate, impresionează aici incredibila varietate a posibilităţilor de dezvoltare. După cum v-aţi putut deja da seama, în Arcanum este vorba despre conflictul dintre tehnica modernă şi magia clasică, care e din ce în ce mai redusă, datorită invaziei maşinilor şi utilajelor noi. Rămâne complet la latitudinea dvs. ce anume veţi alege, ambele alternative conducând jocul spre final şi având fiecare avantaje şi dezavantaje. Un mic exemplu: ca vrăjitor, puteţi converti creaturi elementare, care vă vor însoţi pentru o scurtă durată în lupte. Dacă sunteţi tehnician, vă construiţi tovarăşi metalici de luptă, pe care îi puteţi menţine tot timpul, însă trebuie să îi purtaţi permanent cu dvs. Comparativ cu alţi reprezentanţi ai genului, aici nu vă stabiliţi de la început "meseria", ci vă dezvoltaţi pe parcurs, în timp ce aptitudinile dvs. sunt determinate de peste opt atribute principale, ca forţa şi carisma, precum şi de diferite atribute secundare, printre care rezistenţa la otravă. Stilul dvs. de joc este influenţat şi de alegerea rasei. Astfel, figurile secundare dialoghează cu dvs. dacă sunteţi mai degrabă un om, şi nu un căpcăun respingător. Dacă nu vă puteţi procura informaţiile din dialogurile avute, trebuie să vă ajutaţi într-o altă manieră. Ca hoţ talentat, vă procuraţi pur şi simplu documentele necesare prin furt. O altă posibilitate: loviţi adversarul până la inconştienţă, apoi vă luaţi ce aveţi nevoie. Sau îl omorâţi, apoi îl readuceţi în viaţă şi discutaţi din nou cu el, cum credeţi şi cum puteţi. Comportamentul dvs. are un efect hotărâtor asupra evenimentelor ce urmează pe parcursul jocului. Dacă, de exemplu, eliminaţi o persoană care este foarte populară într-un oraş, majoritatea locuitorilor vor refuza cooperarea. Programul include şi lupte, în timp real sau TB, împotriva a mai bine de 280 de monştri. Ca particularitate, programul dispune şi un editor, cu care puteţi crea nivele sau chiar jocuri întregi în stilul lui Arcanum.

Georg Valtin
Andrei Ritok-Schotsch



TOCĂNIŢĂ DE MASE Pe parcursul jocului, veţi cerceta peisaje întinse, în care mişună de monştri. Viaţa vă va fi îngreunată de mai bine de 280 de tipuri diferite de creaturi hidoase.

Un RPG promiţător, cu nenumărate posibilităţi de acţiune şi de mare complexitate.



O IMAGINE NEOBIŞNUITĂ La caracterele orientate tehnic se găsesc arme şi muniţie.



MAI BUN DECÂT CROITORAŞUL CEL VITEAZ Cu formule magice puternice veţi învinge cu uşurinţă chiar mai mulţi decât "şapte dintr-o lovitură".

Urme pe zăpadă

Hrube, hoarde de monştri şi nelegiuiţi

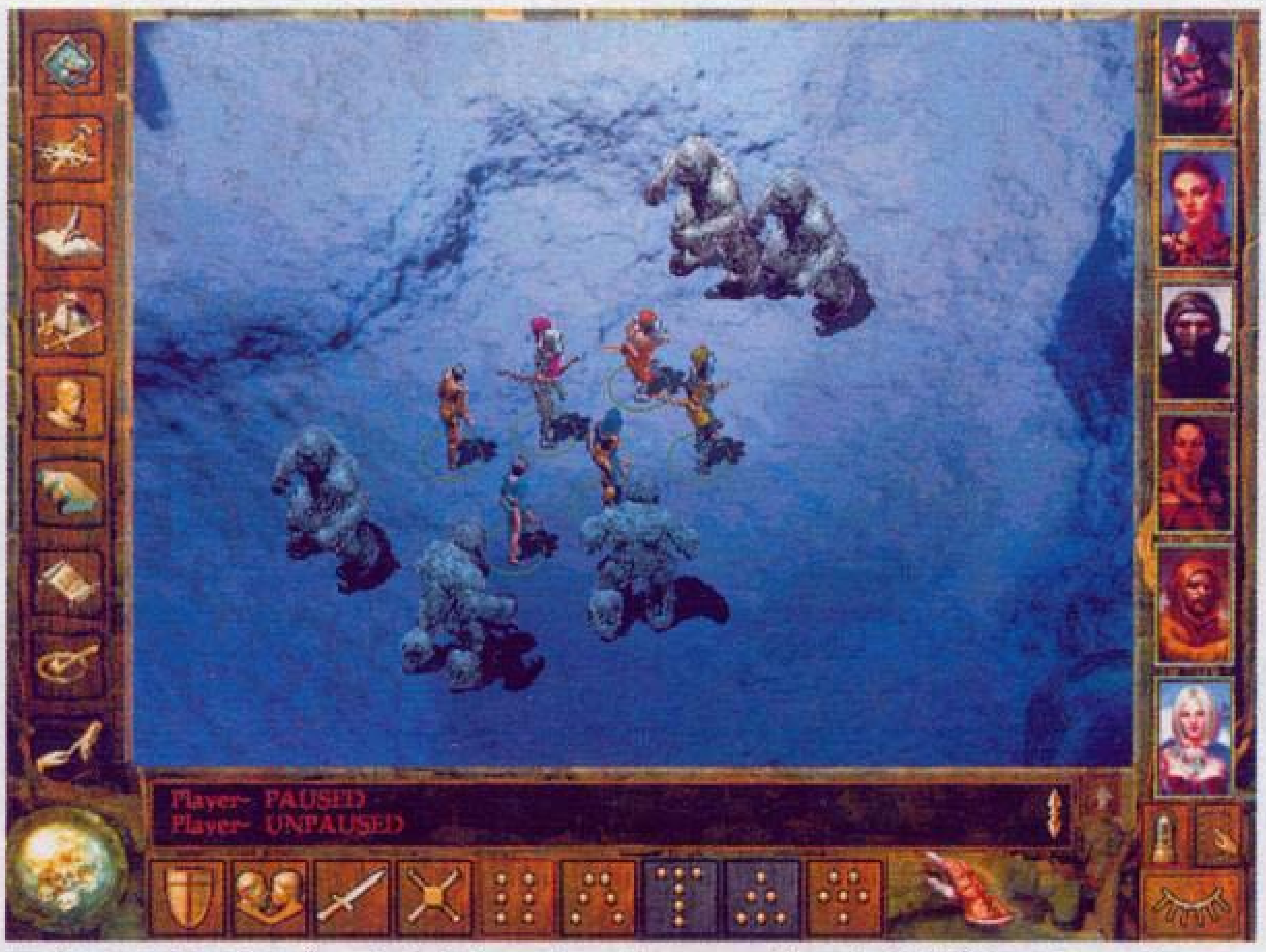
■ PRODUCĂTOR **Black Isle** ■ DISTRIBUITOR **Interplay** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **iulie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

Până la ce nivel pot urca personajele?
În funcţie de clasă, se pot atinge între 14 şi 16 nivele. Formulele magice se opresc la nivelul 7.

Se utilizează deja a treia versiune a regulilor AD&D?
Nu, a doua ediţie. Primul joc care va utiliza noile reguli va fi *Pool of Radiance 2*.

De ce jocul arată exact ca *Baldur's Gate*?
Pentru că utilizează acelaşi engine grafic (Infinity), aceeaşi rezoluţie de 640x480 puncte şi chiar şi aceleaşi suprafeţe de meniuri. Totuşi, *Icewind Dale* este un joc independent, cu multe diferenţe faţă de *Baldur's Gate*.



ATACUL LUI BIG FOOT În peisajul hibernal se găsesc o mulţime de Yeti. Întrucât aceştia au o forţă respectabilă, nu e bine să îi lăsaţi să se apropie prea tare.

În regiunile nordice ale ţinutului Forgotten Realms, frigul glaciar muşcă puternic. Iarna e mai rea decât oricând, e full de monştri şi pe deasupra dispar oameni de la o zi la alta. Este nevoie de o echipă tare, care să verifice cauzele dispariţiilor.

Vă compuneţi la începutul jocului o echipă formată din şase membri. Trebuie să urmăriţi ca diferitele clase, de exemplu luptător, magician sau hoţ, să fie distribuite echilibrat în grup, deoarece acesta nu se mai schimbă. Spre deosebire de *Baldur's Gate*, nu puteţi lua şi controla personaje în grupul dvs. decât pentru executarea unor misiuni date. Deocamdată, aceasta ar fi cea mai eclatantă deosebire dintre cele două jocuri, căci Icewind Dale arată ca o versiune hibernală a lui Baldur's Gate. La a doua privire, farsa AD&D a lui Interplay prezintă şi alte diferenţe: în locul unei povestiri epice, în prim-plan se află luptele. Primele misiuni îndeplinite de grupul nostru de eroi în versiunea de testare au ieşit bine. Cercetaţi o anumită zonă, o curăţaţi de monştri şi obţineţi astfel o informaţie sau un obiect căutat. De cele mai multe ori, drumul vă poartă în peşteri întunecate, unde, pe lângă aur şi obiecte preţioase, vă aşteaptă aproximativ 70 de tipuri de monştri. Nu vă ajută prea mult să vă năpustiţi necugetat în luptă, deoarece, de regulă sunteţi inferior numeric. De aceea atitudinea strategică este cel mai important imperativ şi ea se poate menţine uşor, datorită sistemului de luptă: luptele decurg în timp real, însă la nevoie pot fi oprite, prin apăsarea tastei corespunzătoare. Cea mai mare satisfacţie la *Icewind Dale* va fi oferită de modul multiplayer. Cu cinci parteneri umani faceţi o echipă pe cinste şi porniţi împreună la vânătoarea de monştri.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



IARNA PE ULIŢĂ În acest sat de pescari vă veţi îndeplini primele misiuni, adunând puncte de experienţă.

Cum vă place

Noii simşi sunt personaje mai nostime, mai active, mai însufleţite

▪ PRODUCĂTOR **Maxis** ▪ DISTRIBUITOR **Electronic Arts** ▪ TERMEN DE APARIŢIE **Trim. III/2000** ▪ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Se poate, în sfârşit, urmări şi viaţa sexuală a caracterelor?
Există chiar o comandă de meniu pentru asta. Însă actul se îndeplineşte într-o manieră decentă, acceptabilă şi pentru jucătorii minori.

Pe Internet se găsesc extra-uri cu grămada?
E adevărat, dar acestea nu influenţează cursul jocului. *The Full Life* aduce noi meserii şi surprize.

Care sunt noutăţile?
Trei stiluri arhitecturale, cinci ramuri de carieră, 15 skin-uri, 23 tipuri de pereţi, 30 de podele noi şi 109 obiecte de mobilier.



▪ PUNE-ŢI O DORINŢĂ! Întâi a curăţat lampa de praf. În timp ce se mai învârte în pat, din aceasta iese un spirit.

Plictiseala nu-şi mai are locul. Vecinii homosexuali încearcă să-şi constituie mariaje heterosexuale, chiulangiii sunt trimişi la academia militară, copiii neîngrijiţi sunt luaţi de Protecţia Copilului, iar chefurile se termină cu orgii. PC-novela produce scandaluri pe bandă rulantă.



O PRIVIRE ÎN TUNELUL TIMPULUI **Spre viitor sau în casa vecinului? Consultând sfera de cristal se dezvăluie secrete delicate.**

The Sims a stat peste două luni în vârful clasamentelor. Mulţumită mediatizării, despre el s-a auzit şi în ultimul cotlon european, iar fanii i-au dedicat pe Internet o sumedenie de site-uri. Ecoul produs poate fi comparat cu cel pe care-l are acum *Diablo* sau *Command & Conquer*. Dincolo de aceasta, realizarea propriilor skin-uri a devenit un hobby la modă. Prin orăşelele cibernetice ale jocului se plimbă deja figuri proeminente, ca Jim Morrison, Luke Skywalker sau Batman. Doar că la un moment dat toate posibilităţile unei figuri din programul principal sunt parcurse cu toate personajele, iar atunci plictiseala ameninţă să se instaleze. Tocmai din acest motiv, producătorul Maxis lucrează la un bonus pack oficial.

Bizareriile în *The Full Life* sunt ieşite din comun. Un personaj sim străbate calea de la cântăreţul ambulant până la posesorul de vile închiriate. Un al doilea îşi încearcă norocul ca părinte care spovedeşte prin telefon sau face preziceri cu cărţile, pentru a-şi îndeplini visul legat de secta proprie. Un al treilea cară crose de golf, vânând o invitaţie la un chef select. Altul ţine să avanseze din funcţia de crainic de ştiri la cea de talkmaster. Un al cincilea speră ca postura de hacker să-l îmbogăţească şi să-l facă renumit, trimiţând urări de dragoste. Graţie celor 15 skin-uri noi, le puteţi atribui cele mai diverse înfăţişări, de exemplu ca monştri sau ca nobilii cu nas mare.

Ambientul a ajuns între timp să fie compus din pietre de castel medieval, construcţii retro ale anilor '50 sau ţoale multicolore kitsch de inspiraţie Las Vegas. Pereţi, tapete, mochetă, mobilă şi decoraţii sunt toate originale. Cei foarte inspiraţi vor crea din acestea în scurt timp combinaţii reuşite. În plus, şi casele mai vechi ale simşilor pot fi aduse la cel mai actual nivel al modei.

Vă puteţi bucura şi de obiecte interesante, ale căror efecte sunt

Prin apăsarea unei taste, simşii se lasă comandaţi la executarea actului, dacă le stă un pat moale la dispoziţie.

greu previzibile, cum ar fi telescopul, trusa de chimie, piticul exploziv de grădină, globul de cristal, lampa minunată, robotul sau păpuşa Voodoo. Un exemplu: doamna Cutare cumpără la talcioc o lampă antică. Acasă o apucă mania curăţeniei şi freacă sălbatic lampa, din care iese un duh disponibil să-i îndeplinească diferite dorinţe. Asta da şansă! Soţul doamnei, în schimb, stă seară de seară pe balcon, în spatele telescopului, priveşte cu curiozitate spre stele, fapt pentru care e răpit de extratereştri, cărora nu le place să fie urmăriţi. Asta da ghinion! În mijloc se află feciorul celor doi, care zâmbeşte mefistofelic. A prevăzut toate acestea, consultându-şi sfera de cristal, iar experimentele chimice i-au modelat o fire răutăcioasă, care ţine să savureze pe viu evenimentele. Doamna Cutare trebuie să îşi ia pe moment adio de la sex, dacă nu decide să apeleze la serviciile vecinului.

Cireaşa de pe frişcă din *The Full Life* o constituie caractere de computer comice. Amintim aici clovni, candidaţi la game-show-uri, sau doamna cu coasa în persoană. Perioada de aşteptare până în toamnă li se va părea multor fani, cu siguranţă, o adevărată veşnicie.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



VREMURI GRELE PENTRU ASTRONOMI Cine priveşte prea mult cerul va fi mai devreme sau mai târziu răpit de hoarde enervate de extratereştri, riscând să devină obiect al experimentelor acestora.



Multiculturalitate în spaţiul cosmic

Pe staţiunea spaţială au loc evenimente din cele mai diverse: Originalii extratereştri pun de-o revoltă

■ PRODUCĂTOR **Mucky Foot** ■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. IV/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Într-un fel, Startopia îmi aminteşte puternic de Dungeon Keeper ...
Aceeaşi impresie o avem şi noi. Nu în ultimul rând, comparaţia rezistă şi datorită graficii de desen animat şi redării personajelor.

Dacă efectuez rotiri şi zoom în jocuri de strategie, pierd din start orientarea.
Într-adevăr, în jocuri 3D de strategie ca *Earth 2150* sau *Ground Control*, mai ales începătorii au avut probleme cu alegerea perspectivei. Însă deoarece staţiunile spaţiale din *Startopia* sunt inelare, orientarea nu ar trebui să fie prea grea.



■ **HAOTIC** E sâmbătă dimineaţa, iar într-o staţiune spaţială înfloritoare se lucrează ca-ntr-un supermaket. Nu pierdeţi privirea de ansamblu!

Bine aţi venit în Alien-Zoo! În *Startopia* se află la un loc diferite rase extraterestre, pe o staţiune în formă inelară. Deoarece fiecare specie dispune de proprietăţile sale originale, veţi fi ocupat până peste cap, pentru a-i învăţa principiul bunei vecinătăţi.

Povestirea-cadru a lui *Startopia* are loc mulţi ani după un gigantic război interstelar. Majoritatea civilizaţiilor sunt distruse, prin spaţiu mai rămânând risipite doar reminiscenţe triste ale societăţilor de odinioară. Reprezentanţii diferitelor specii s-au întrunit pe nişte staţiuni spaţiale de formă inelară. Sarcina dvs. este de a reface centrele comerciale şi de comunicare, foarte afectate, ale galaxiei. În consecinţă, veţi administra activităţile extratereştrilor, le atribuiţi sarcini sau slujbe, vă dezvoltaţi o armată puternică pentru eventualele atacuri

În lumi inelare sintetice veţi administra nouă popoare extraterestre, străduindu-vă să menţineţi buna vecinătate în spaţiu.



VECINI ILUŞTRI Pentru a nu pierde controlul uriaşei lumi inelare, puteţi roti după voie imaginea şi acţiona perspectiva zoom.



ÎNGERAŞ ŞI DRĂCUŞOR Cât de diferite pot fi cele nouă rase extraterestre de pe staţiunea spaţială o dovedeşte această pereche originală.



INTRAŢI, VĂ ROG Tot mai mulţi extratereştri vor păşi pe staţiunea dvs., prin acest aparat monstruos, care ajută la o înflorire a societăţii.



ANIMALE DE PLUŞ Ce rol o fi având acest animal cu privirea atât de adâncă? Să sperăm că nu este un câine de pază.

şi construiţi încet, dar sigur un sistem funcţional de societate şi de economie.

Ca în jocul similar, *Dungeon Keeper*, trebuie să cuceriţi pe rând fiecare din uriaşele lumi inelare. Staţiunile sunt subdivizate în 16 segmente diferite. Începeţi într-o porţiune şi vă extindeţi apoi în stânga şi în dreapta, neştiind peste ce popoare veţi da şi care vor fi reacţiile la aceştia. Segmentele învecinate pot fi cumpărate sau anexate pe cale militară. Majoritatea extratereştrilor vor fi interesaţi de un schimb sau de un negoţ; lupta joacă un rol subordonat în *Startopia* şi este condiţionată de o economie extrem de puternică. Pentru dezvoltare proprie, pentru staţiuni spaţiale, pentru energie şi resurse, mai aveţi nevoie şi de tehnologii înalte. Acestea le puteţi procura fie pe căi oneste de la vecinul dvs., fie prin spionaj, cu agenţi având o pregătire specială. Pentru a nu păţi şi dvs. acelaşi lucru, vă apăraţi cu paznici centrele de cercetare. Pentru obţinerea energiei mai există încă o cale, foarte macabră: lăsaţi-i pe lucrătorii dvs. extratereştri să construiască o uzină de reciclare. Aici însă nu se vor utiliza materii prime, ci cadavrele cetăţenilor decedaţi în urma războaielor.

O bună parte a timpului o veţi consacra menţinerii bunei dispoziţii a extratereştrilor de pe staţiunea dvs. Fiecare locuitor îşi are propria dispoziţie, propriile necesităţi şi sentimente, dezvoltând simpatii sau aversiuni deosebite faţă de diferitele rase. Nu ajunge să le daţi tot timpul suficientă hrană, trebuie să le oferiţi şi divertisment. Chiar şi marţienii cu două capete vor după serviciu să şadă într-o cârciumă sau să danseze într-o discotecă, pe cele mai noi hituri.

Din punct de vedere grafic, *Startopia* face de pe-acum o impresie excelentă, înainte de toate prin redarea comică a locuitorilor staţiunii, care aminteşte fanilor de filme clasice de tipul Mars Attacks. Peisajele 3D pline de culoare pot fi rotite sau activate în zoom după plac, astfel că privirea de ansamblu asupra activităţilor extratereştrilor nu poate fi pierdută.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch

Unde locuiesc maimuţele cele sălbatice

Lipsit de respect, viclean, tehnic şi cu puterea unei primate: Monkey Island 4 abordează cu şarm corăbiile concurenţei

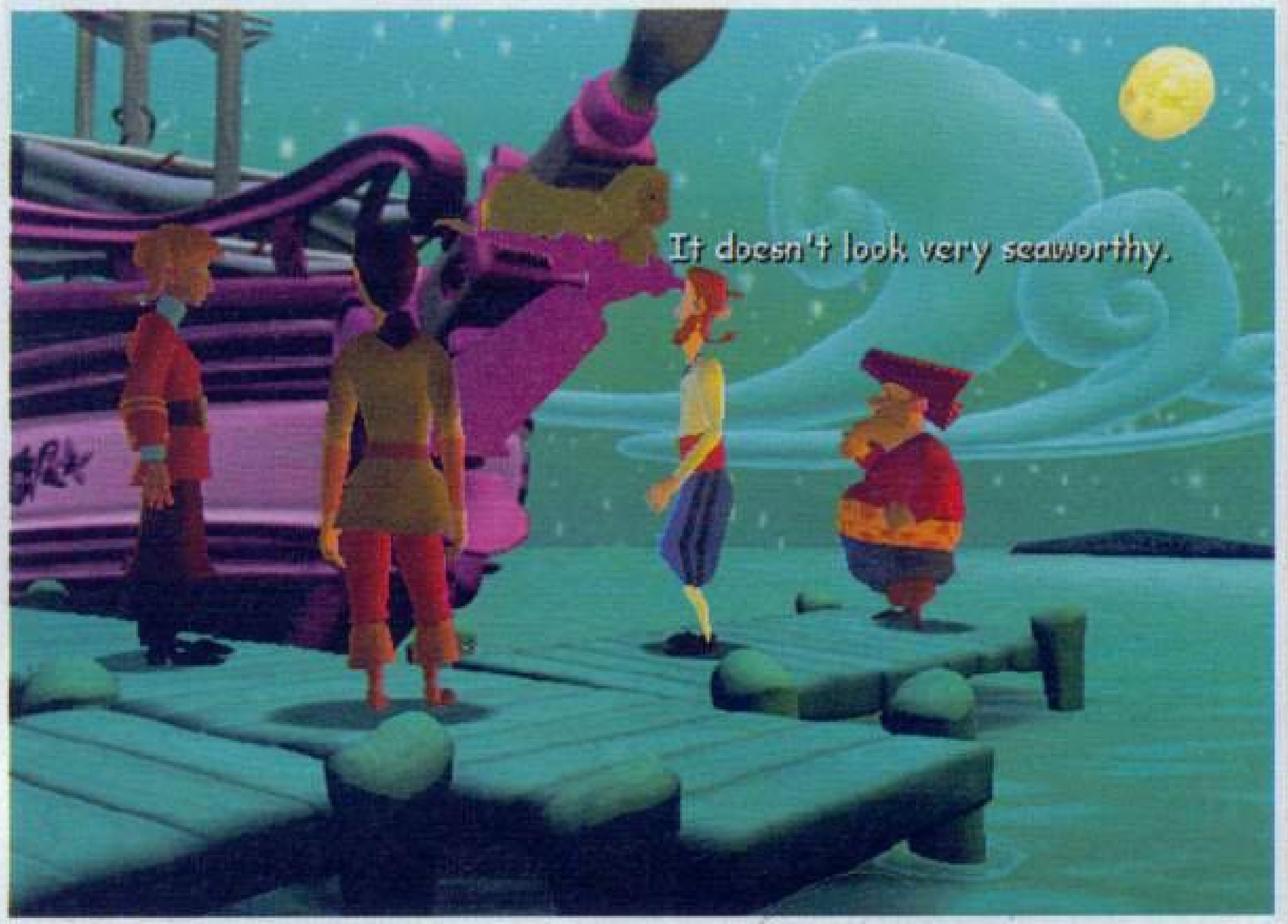
■ PRODUCĂTOR **LucasArts** ■ DISTRIBUITOR **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **noiembrie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

***Monkey Island 4* va fi un action-adventure?**
Nu, în nici un caz nu vor exista pasaje de salturi şi de shooter. Guibrush rămâne un aventurier adevărat. Şocurile de adrenalină sunt furnizate în schimb de duelurile cu înjurături.

Cât va mai lipsi *Grim Fandago 2?*
Opera funerară a fost mult prea trăsnită pentru piaţă, prin urmare nu a fost rentabilă. De altfel designerul Tim Schafer a părăsit LucasArts. Pentru o continuare nu prea sunt speranţe. Totuşi tehnica acestuia îşi găseşte utilitatea din nou în *Monkey Island 4.*

Într-o atmosferă de Caraibe, piraţi alcoolizaţi îşi împart gloanţe nestingheriţi, papagali cu tulburări comportamentale înjură tot ce nu stă cocoţat în copaci, vrăjitoarele Voodoo înfig ace în păpuşi de paie cu proteze de lemn. Văzând asta, hobby-piratul suspină: totul a rămas neschimbat pe *Monkey Island.*

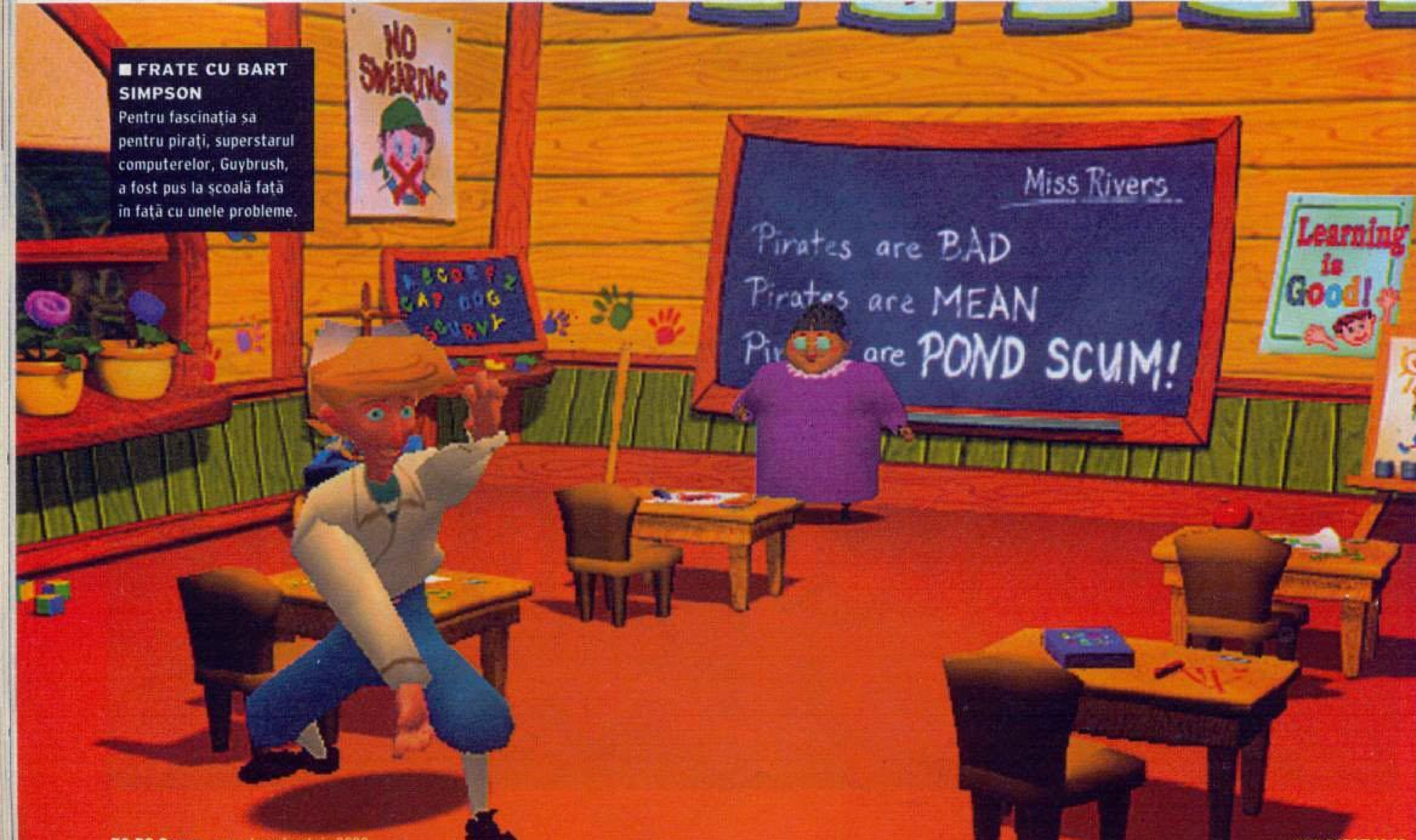


GUSTUL ESTE TOTUL **Ce i s-ar potrivi mai bine sperietorii mărilor decât o corabie roz? Poate una fără găuri şi mucegai? Una cu echipaj şi pânze?**

Cel puţin în aparenţă. Schimbarea decisivă în partea a patra a tradiţionalei serii este faptul că LucasArts şi-a remodelat simpaticul erou Guybrush Treepwood într-o figură 3D. Culisele sunt în continuare încărcate ca imagini fixe, însă - ca în Grim Fandango - sunt procesate cu trucaje de perspectivă astfel încât rezultă o impresie de spaţialitate. Iar figurile într-adevăr tridimensionale se pot deplasa după plac prin culise.

Pentru a îneca comentariile fanilor conservatori ai lui Guybrush, trebuie să spunem încă de pe acum: stilul unic al realizării precursorilor a supravieţuit transpunerii în prezentul tehnic fără nici o zgârietură sau vânătaie. Imaginile din fundal par din nou comice, culorile sunt de fiecare dată puţin prea colorate, figurile de desene animate sunt proporţionate curios, însă nu copilăresc, aşa cum trebuie să fie. Contrar lui Simon 3D, protagoniştii din *Escape from Monkey Island* nu apar ca nişte marionete prost sculptate, bolnave de reumatism, ci se mişcă complet sănătoşi. Unghiurile bine alese, variabile ridică definitiv producţia la nivelul unui film animat.

În mod sigur învechitul control cu mouse-ul aparţine trecutului.



■ FRATE CU BART SIMPSON
Pentru fascinaţia sa pentru piraţi, superstarul computerelor, Guybrush, a fost pus la şcoală faţă în faţă cu unele probleme.

Guibrush continuă acolo unde Skull Manny Cavalera a terminat în Grim Fandango şi preia comenzile de mişcare a acestuia în exclusivitate prin gamepad sau prin tastatură. Dacă vă aflaţi în apropierea unui obiect care vi se pare interesant, acesta îşi apleacă capul în direcţia respectivă şi slobozeşte un comentariu mai mult sau mai puţin iluminant. Colţurile clădirilor şi muchiile meselor care blocau regulat jocul despre lumea de dincolo şi care au fost blestemate destul pentru asta vor putea fi uşor de ocolit în viitor. În afară de asta, s-a îmbunătăţit inventarul: cu toate că ustensilele colectate trebuiesc rotite în continuare ca în *Tomb Raider*, selectarea directă şi combinarea funcţionează mult mai simplu.

LucasArts încă nu vrea să prezinte exemple ale sutelor de mistere haioase, însă povestire-cadru prezintă deja destulă hrană pentru nutrirea unor puzzle-uri: Guybrush şi zmeul de casă Elaine se întorc din luna de miere şi se apropie data realegerii doamnei în poziţia de guvernatoare a insulei. Din păcate, cât ea a fost plecată un intrigant pe nume Charles L. Charles a declarat-o moartă, fapt care a influenţat puţin dispoziţia poporului. Prin urmare, trebuie luate repede măsuri eficiente de contra-propagandă. Pe lângă acestea, casa familială stă pe lista unei firme de demolări şi - încă mai rău! - Guybrush nu primeşte pâine la supermarket. Faptul că piratul ajutător preia provocarea pentru o nouă odisee este mai degrabă datorită naturii sale decât raţiunii: dacă se află în faţa unor probleme, acesta ascultă de instincte. Asta în principiu îl duce din lac în puţ, dar ce să-i faci...

Într-o bărcuţă penibil de roză a la Barbie, Gibrush navigaţi între patru insule, vizitaţi cârciumi şi laboratoare de proteze - domeniul de specializare: picioare de lemn - treceţi prin mase de maimuţe şi vă petreceţi timpul cu discipline sportive de tipul "cine jigneşte mai tare". Pe lângă acestea demascaţi nenumărate infracţiuni şi comploturi şi faceţi cunoştinţă cu o mulţime de personaje ţicnite. De asemenea, va exista şi o revedere cu vechi cunoştinţe: guralivul Stan plasează între timp imobile printre populaţie, iar voodoo-lady îşi petrece în continuare majoritatea timpului şezând pe stimabilul ei posterior. Cui i se pare că îi lipseşte ceva din descrierea personajelor, cum ar fi LeChuck, să recapituleze numele mai sus amintite şi să se cufunde pentru o secundă într-o meditaţie profundă. V-aţi prins?

În ceea ce priveşte glumele seria nu a fost ameninţate până acum decât de Grim Fandango. Oare acum vine revanşa?

În încheiere, profeţia sfatului piraţilor din redacţie: dacă nu vor mai fi şi alte comploturi la LucasArts (pe lângă Schafer în ultimele luni au părăsit bordul navei printre alţii preşedintele Jack Sorensen, şeful de producţie Steve Dauterman precum şi trei dintre compozitorii-şefi), echipa va scoate la lumină o adevărată comoară în iarnă.

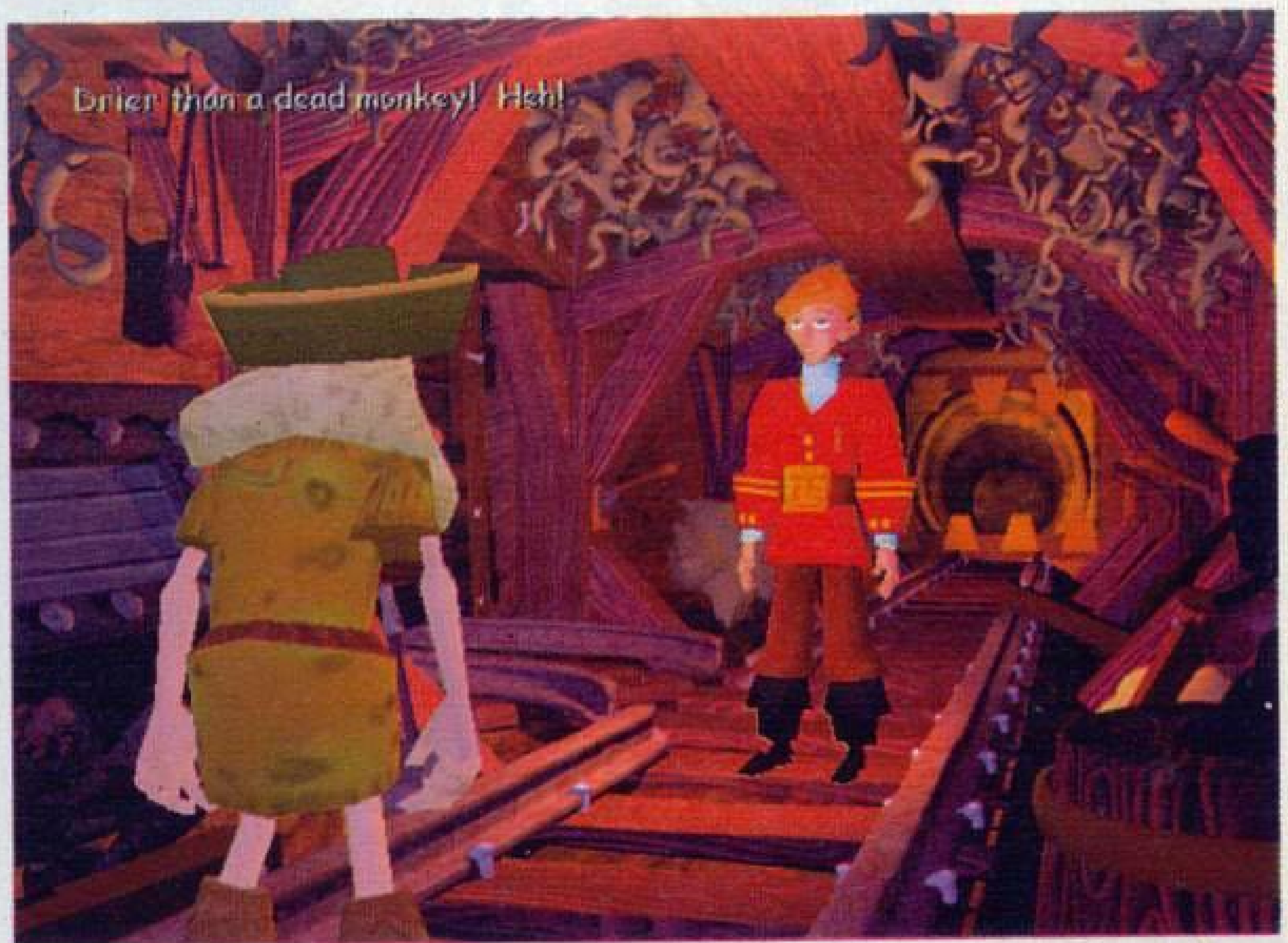
Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



MANIE VOODOO Guybrush o urmăreşte pe Elaine cum pleacă din casa legendarei vrăjitori. Aceasta stă ca de obicei pe cele patru litere ale sale şi îi ajută pe eroi cu sfaturi înţelepte.



EN GARDE! În lupta împotriva unei periculoase maimuţe-pitic, Guybrush trebuie să îşi dovedească tot curajul.



BALET DE PIRAŢI Figurile se mişcă mai ales în comparaţie cu Simon 3D, impresionant de cursiv, mulţumită unei versiuni îmbunătăţite a engine-ului lui Grim Fandango.

Cu căpşorul sub apă

Ca pirat submarin cercetaţi o lume exotică plină de creaturi bizare şi aventuri periculoase

■ PRODUCĂTOR **Massive Development** ■ DISTRIBUITOR **Ravensburger Interactive** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. I/2001** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

De ce producătorii au ales acest titlu vag?
Acţiunea se desfăşoară exclusiv în elementul lichid, iar termenul latin pentru apă este "aqua". *Aqua* este distribuit de firma fiică a lui Ravensburger - Fishtank Interactive.

Nu mi se va termina aerul?
Aqua se joacă ca un shooter spaţial. Vă veţi manevra submarinul prin ocean după cum aţi făcut-o cu *Starlancer* în spaţiu.

De ce engine-ul 3D a fost botezat cu numele de "Krass"?
Numele este un program: cu Krass se pot realiza lumi de joc pline de efecte şi detalii. Unele firme de jocuri s-au interesat deja de licenţa programului.



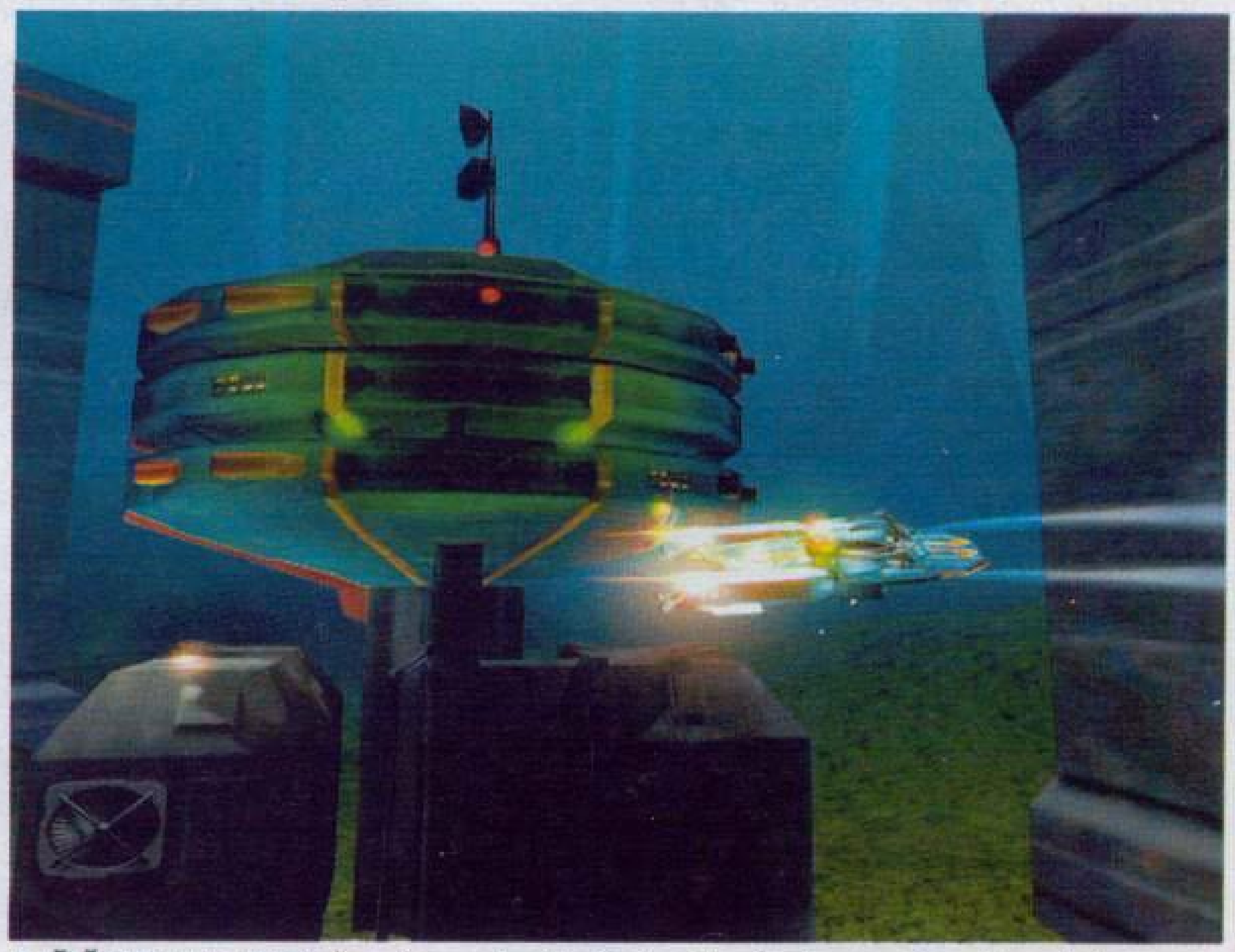
■ VISE UMEDE Tehnica Krass este ideală pentru lumi de kilometri pătraţi, în care vehiculele redate bogat în detalii îşi dispută luptele.

De ce să ne străduim să ajungem la stele când adâncurile oceanului invită la aventură? *Aqua* promite o acţiune turbulentă a la *Starlancer*, un story captivant şi o grafică briliantă de reper. Am verificat dacă în acest mare proiect mai apar erori.

Submarinul alunecă încet prin apă şi trage după el o coadă de bule de dimensiunea mingilor de ping-pong. Reflectoarele iluminează fundul mării care se află la doar câţiva metri sub navă fiind format din coline de nisip, care sunt acoperite cu nenumărate scoici, stele de mare şi pietre colţuroase. Pe drum întâlniţi şi alte nave inamice sau aliate. În funcţie de fracţiunea a cărei reprezentant sunteţi, trebuie să fiţi pregătit pentru orice fel de atacuri ale piraţilor. Lumea lui *Aqua* este la fel ca a precursorului, *Schleichfahrt*, un univers subacvatic: oamenii trăiesc de secole sub nivelul mării, căci doar aici găsesc materiile prime necesare pentru a putea supravieţui. Diferitele grupări se luptă pentru putere, iar dumneavoastră, în rolul căpitanului Emerald "Dead Eye" Flint, luptaţi pentru acela care vă plăteşte cel mai mult. Acţiunea a devenit şi mai importantă şi evoluează în funcţie de cele aproximativ 60 de misiuni; ca în *Schleichfahrt* există mai multe fire ale povestirii, astfel încât puteţi rezolva o misiune de mai multe ori şi de fiecare dată puteţi trăi un alt final. Pe lângă luptele a la Starlancer, trebuie să mai îndepliniţi şi misiuni în care trebuie să cercetaţi un anume sector sau să apăraţi o navă transportoare.

Viaţa nu vă este îngreunată însă doar de adversarii umani: producătorii echipei Massive sunt deosebit de mândri de creaturile lor organice, care fie se ascund în peşteri inaccesibile, fie înoată prin apa mării şi vânează căpitani curajoşi de submarine. Una dintre aceste creaturi este o caracatiţă cu

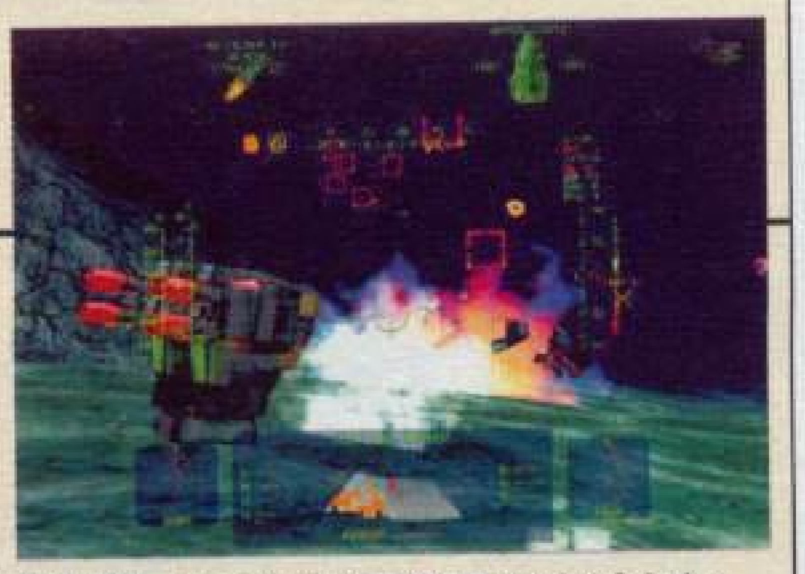
Cu respiraţia oprită, fanii lui Schleichfahrt aşteaptă această continuare promiţătoare a războiului mondial subacvatic.



O CĂLĂTORIE SUB MARE În cele aproximativ 60 de misiuni veţi avea altercaţii periculoase cu submarinele fracţiunilor rivale şi cu monştri cât cortul unui circ.

Războiul lumilor subacvatice

În 1996 jucătorii au putut cerceta pentru prima dată adâncurile oceanelor datorită lui Schleichfahrt.



PETICIT Cu patch-ul 3dfx Schleichfahrt a fost optimizat şi pentru chip-urile voodoo.

Precursorul lui *Aqua* s-a bucurat de un succes foarte mare. Punctul forte - pe lângă grafica bogată în efecte - a fost povestea SF, care a fost creată de un autor cu experienţă. *Aqua* continuă această povestire: în secolul 27, zece fracţiuni luptă pentru supremaţia Pământului, care este aproape complet acoperit de ape; toate luptele se desfăşoară sub suprafaţa oceanului global. Eroul din *Aqua* Emerald "Dad Eye" Flint a fost deja în *Schleichfahrt* ocupat cu uciderea adversarilor săi insistenţi. În afara acestui personaj simpatic, vor participa şi alte personaje.



ECHILIBRU Comerţul joacă un rol la fel de important ca acţiunea şi fizic falsele explozii subacvatice.



CERINŢE ÎNALTE Pentru tehnica Krass redarea reflexiilor de lumină, umbrelor şi a modificărilor peisajelor este uşoară.

tentacule lungi cât un vagon Inter City Express. Mulţumită tehnologiei "Krass" utilizate, astfel de creaturi sunt redate cu un asemenea grad de detaliu încât se pot recunoaşte clar chiar şi ventuzele de pe tentacule. "Într-un shooter spaţial astfel de creaturi nici nu pot fi imaginate", spune şeful de dezvoltare Alexander Jorias. "Jocuri ca Starlancer sunt limitate doar de faptul că aici nu există limite, nu există coliziuni adevărate şi nici drumuri." În *Aqua* o secţiune a jocului are în medie o lăţime de 8 km. Aveţi nevoie de mai multe minute pentru a ajunge dintr-un capăt în celălalt - cu condiţia că nu întâlniţi în cale o flotă inamică. Naţionalitatea acestora o puteţi recunoaşte după designul navelor: astfel, de exemplu, vehiculele unei grupări de mutanţi au un aspect organic, care aminteşte de homari sau de raci.

Când navele străbat adâncurile aruncă umbre curbate peste suprafeţe neregulate ale fundului mării. Variatele reflexii ale diferitelor lumini provenite de la bazele submarine generează o atmosferă incredibilă, amintind de mamuţi ai ecranului ca Abyss sau Sphere. În timpul luptelor navele sunt sfărmate şi resturile cad spre adâncuri unul câte unul. De asemenea se redau corect şi găurile create de proiectile, astfel veţi putea vedea permanent în ce puncte aţi avariat nava inamică; în modul multiplayer astfel de detalii vor asigura Eyecandy. Controlul va fi şi mai simplu decât în Starlancer: un joystick cu patru butoane este pe deplin suficient pentru a reuşi chiar şi cele mai complicate manevre.

Aqua arată superb, are un story captivant şi acţiunea subacvatică este din cea mai bună.

Peter Kusenberg
Andrei Ritok-Schotsch



SWEET HOME Cele zece partide concurente luptă unele cu altele. Pentru un pumn de dolari veţi schimba oricând fronturile.



VIAŢA SUB APĂ Staţiunile subacvatice au un sistem propriu de alimentare, pe care trebuie să îl apăraţi.

Vikingii sălbatici vor să mişune

După câteva ore de Cultures veţi cunoaşte fiecare unitate după prenume - la propriu. Şi e mai bine aşa.

■ PRODUCĂTOR **Funatics** ■ DISTRIBUITOR **THQ** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **septembrie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Din nou colonizare anonimă în mase?
Nici vorbă! Fiecare figură de joc are numele propriu şi are diferite meserii. În cursul jocului veţi cunoaşte viaţa fiecărui viking la fel de bine ca pe a dvs.

Ce trebuie să fac în joc?
Înainte de toate trebuie să optimizaţi condiţiile periferice. Vikingii trebuie să mănânce, să se căsătorească, să aibă o meserie. Apoi îşi extind teritoriul şi, ocazional, duc lupte cu adversarii.

Jocurile de tipul filmelor provin de regulă din genul de acţiune. *Cultures* va fi primul contruction-strategy cu elemente de Hollywood: actori puţini, multe caractere secundare. Am aflat pentru dvs. cum funcţionează acest lucru.

Când vikingii întreprind o călătorie, au parte de aventura vieţii lor. Simpaticii locuitori ai Nordului amintesc la prima vedere de alţi colonişti sau popoare, însă în aventura dvs. numită Cultures se găseşte mai mult decât construcţie, comerţ şi războaie. Jocul se bazează pe căutarea Pietrelor Soarelui, care duce acest mic popor într-o călătorie până în America şi înapoi. Din acest motiv, diferitele misiuni ale marilor campanii conţin sarcini clare, care oferă varietatea acţiunii şi continuă story-ul. Întâi trebuie însă să vă asiguraţi că fericiţii dvs. normanzi au destul de mâncare şi adăposturi. Însă trebuie să faceţi mai mult decât să instalaţi o casă şi o fermă pe păşune. Altfel decât în jocurile de acest gen, ţăranul nu este livrat împreună cu kit-ul de construcţie al gospodăriei ţărăneşti, ci trebuie să fie ales dintre omuleţii care stau la dispoziţie. Apoi îi daţi sarcina de a învăţa meseria de agricultor, prin mouse îi arătaţi manufactura corespunzătoare şi aşteptaţi până cunoaşte toate dichisurile meseriei. Tot în acest fel



CAPTAIN IGLO Lunga călătorie a vikingilor în căutarea părţilor componente ale Soarelui vă duce până la eschimoşi. Aici veţi găsi aliaţi şi adversari.



■ CIVILIZAŢIA MAYA
În jungla deasă, vikingii dau peste educaţii maya. Oare se va putea face comerţ cu ei?



PRAF ŞI PULBERE Un viking trebuie să-şi mai facă câteodată dreptate şi prin forţă, dacă adversarul este prea insistent. Însă se poate întâmpla uşor ca şi satul natal să aibă de suferit în urma luptelor.

trebuie să procedaţi şi la celelalte meserii: cu ajutorul unui meniu bine aranjat veţi urmări care sunt vikingii care nu au nimic de făcut. Apoi daţi un clic cu mouse-ul pe el, alegeţi una din 30 de meserii diferite şi îl dirijaţi spre locul său de muncă. Alimentarea este logică şi simplă. Corturile adăpostesc familii, care dacă doriţi pot asigura urmaşi. Fermele produc cereale care sunt măcinate la mori şi apoi prelucrate în pâine la brutărie. Vânătorii prind urşi şi iepuri, pescarii se aşează pe malul mării şi mai târziu veţi putea începe şi comerţul cu alte popoare. Arborele tehnologic este detaliat în mod corespunzător: mulţumită unui meniu uşor de manipulat, vedeţi ce meserii cu diploma de maistru se potrivesc şi sunt necesare pentru a putea produce toate bunurile. Pentru realizarea armelor şi a armurilor aveţi nevoie, pe lângă o sursă de minereu, de un furnal precum şi de lemn, un fierar, un atelier de suliţe, unul de arcuri etc. Condiţia pentru majoritatea clădirilor este un viking care a primit deja diplome de maistru pentru meseriile pe care le-a învăţat. Aceasta se întâmplă după exercitarea, pentru o anumită perioadă, a meseriei pe care a avut-o înainte, astfel având posibilitatea de a evolua la activităţile superioare imediat următoare. În acest fel producătorii de la Funatics reuşesc să menţină relativ redus numărul figurilor. Astfel jucătorul pune mai repede omuleţii la inimă şi se integrează mai bine în acţiunea jocului. Bineînţeles, nu pot lipsi nici figurile marginale respective. Cineva trebuie să-şi transporte mărfurile şi să se ocupe de urmaşi. Apropo: femeile joacă un rol dominant, ca în viaţa reală dealtfel. Evident că fără ele nu sunt nici urmaşi, însă înainte de toate acestea contribuie la buna dispoziţie şi la o muncă susţinută a bărbaţilor. Aranjează locuinţa, aduc mâncare şi încălzesc astfel atmosfera. Bineînţeles, nu poate lipsi nici o porţie de religie, care ridică şi ea motivaţia, când normanzii aprind cu ulei un foc sfânt. Jocul poate fi parcurs şi fără aceste extra-uri, însă astfel durează mult mai mult şi devine mai complicat. Sau credeţi că muncitorii obosiţi sunt muncitori buni? Nu tocmai! De aceea, armata dvs. trebuie să fie bine odihnită, când este vorba de triburi de indieni sau de eschimoşi prost dispuşi. De altfel soldaţii sunt singurele figuri pe care le puteţi controla direct, cum o cunoaşteţi din RTS-uri. Pentru ca toate acestea să şi funcţioneze, *Cultures* cuprinde şi o bună doză de RPG, căci toţi vikingii primesc pe parcursul jocului puncte de experienţă pe care le pot atribui diferitelor aptitudini. De exemplu, puteţi ridica nivelul hranei unui muncitor, pentru ca acesta să nu fie nevoit să alerge permanent până acasă la masă.

Datorită unui meniu simplu puteţi urmări care meserii sunt necesare cu diplomă de maistru pentru a putea produce toate produsele.

Florian Stangl
Andrei Ritok-Schotsch



ŞCOALĂ PROFESIONALĂ Pe baza unor table de lemn vă puteţi informa despre meseriile deprinse şi despre valorile de caracter ale fiecărui viking.



CU CORTUL ÎN NATURĂ Reacţia indienilor şi ai celorlalte popoare asupra jucătorului depinde de bunul plac al şefului de trib. Cu mulţi faceţi schimb de produse de importanţă primordială.

Joc de răbdare pentru generalii PC

Vine sau nu vine? Se pare că Suddeen Strike se află în faţa finalizării

■ PRODUCĂTOR **Necunoscut încă** ■ DISTRIBUITOR **CDV** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **august 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

De câte ori se va mai amâna apariţia jocului? Termenul actual pare destul de realist având în vedere versiunea care ne stă la dispoziţie. Mecanica jocului funcţionează şi toate unităţile au fost implementate. Momentan producătorii fac finisarea misiunilor singleplayer.

RTS fără construcţia bazei? În majoritatea misiunilor pentru acţiunile cu succes veţi primi întăriri. Dacă, de exemplu, escortaţi ofiţeri de rang înalt la o anumită bază, puteţi cere blindate şi soldaţi proaspeţi.



■ LA STRÂMTOARE Trupele americane năvălesc peste o mână de Panther-e şi Pak-uri. Mulţumită poziţiei mai ridicate nemţii ţin bine piept superiorităţii adversarului.

Ştirea proastă: Nici luna asta nu am reuşit încă să testăm *Sudden Strike.* Vestea bună: producătorii au trimis o versiune nouă, care cuprinde toate unităţile şi modul multiplayer.

Ce se face încet, iese în cele din urmă bine: după luni de aşteptare, în ultima secundă redacţia a primit noua versiune a mult aşteptatului RTS. Acest nou beta dispune în sfârşit de meniuri aproape finalizate şi briefinguri demne de văzut; cele trei campanii diferite pentru sovietici, germani şi aliaţi vestici nu sunt încă nici acum jucabile. În schimb însă modul multiplayer este implementat complet. Aici se măsoară până la 12 adversari umani între ei pe diferite hărţi în bătălii fictive ale celui de-al Doilea Război Mondial. Deoarece amenajarea bazei şi extracţia de materii prime nu joacă nici un rol, în *Sudden Strike* producătorii au realizat pentru modul multiplayer un sistem simplu de întăriri. Peste tot pe hartă se găsesc baloane de observaţie de culori diferite pe care trebuie să le echipaţi cu trupele dvs. Cine reuşeşte să ocupe toate baloanele unei grupe de culoare primeşte în schimb un nou contingent de blindate şi de infanterişti. Scopul final al acestor lupte este, ca de obicei, eliminarea tuturor unităţilor adverse.



MUNCĂ DE PIONIERAT Pe anumite porţiuni ale hărţii puteţi construi poduri de pontoane pentru trupele proprii.

Campaniile singleplayer au fost doar rudimentar utilizabile în versiunea jucată de noi. În total, jocul va oferi trei campanii diferite care sunt compuse din misiuni diferite. Înaintea fiecărei misiuni, în briefing vă faceţi o imagine de ansamblu despre respectivul sector al frontului şi despre scopul misiunii. Un al doilea clic de mouse vă transpune apoi pe câmpul de luptă unde vă aşteaptă comenzile nenumărate trupe.

Incontestabil cea mai impunătoare caracteristică a lui *Sudden Strike* este grafica. Peisajele, desenate cu devotament, cu sătuleţele, pădurile şi cu şinele lor, amintesc de o machetă perfectă de trenuleţ electric. Împrejurimile însă sunt mai mult decât o simplă culisă frumoasă: toţi copacii, casele şi podurile sunt avariate dacă sunt lovite şi pot fi distruse. Chiar şi pagubele secundare sunt redate: astfel se poate întâmpla de exemplu să loviţi un avion inamic care apoi cade pe trupele proprii şi le trimite pe veşnicele plaiuri ale vânătorii. Toate unităţile de luptă dispun de o rază de vedere realistă care este blocată de obstacole artificiale şi naturale. Cine îşi amplasează deci trupele cu iscusinţă, poate bombarda adversarul fără a putea fi văzut. În cele din urmă casele şi bunkerele pot fi folosite ca adăpost şi pot fi ocupate de către proprii infanterişti.

Comandarea soldaţilor şi a



BRIEFING Înaintea misiunii, o hartă indică mişcările de trupe ale inamicului şi scopurile misiunii.



LUPTE CASNICE Trupele germane au ocupat o fabrică şi trag de la adăpost asupra trupelor inamice din pădure.

Agitaţie pe câmpul de luptă: doar generalii cu răbdare şi experienţă vor avea succes în Sudden Strike.

vehiculelor este chiar şi pentru generalii de duminică experimentaţi o provocare serioasă. Ca principiu, *Sudden Strike* funcţionează exact ca *Panzer General* doar că în timp real, foarte alert. Având în vedere varietatea unităţilor şi a diferitelor caracteristici ale acestora ne rămâne doar să sperăm că producătorul va iniţia protector jucătorul cu un tutorial în materia jocului.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch



ARMĂ DE DISTANŢĂ Sturmtiger-ul poate lovi inamicul la distanţe mari mulţumită mortierului uriaş.

Amenințare 3D din spațiu

Cu Conquest Digital Anvil realizează un amestec exploziv de StarCraft și Homeworld

■ PRODUCĂTOR **Digital Anvil** ■ DISTRIBUITOR **Microsoft** ■ TERMEN DE APARIȚIE PREVĂZUT **Trim. IV/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

O singură campanie nu este prea puțin? Față de alte jocuri, da. Însă cele 14 misiuni planificate până acum sunt atât de cuprinzătoare încât probabil că unele dintre ele se vor diviza în misiuni mai mici.

Nu vă pare greoi jocul datorită hărților uriașe? Nu, distanțele mai mari pot fi parcurse extrem de repede prin găuri de vierme, astfel flota dvs. va ajunge repede la destinație. Bineînțeles, și inamicii pot face același lucru!

Din vorba "rămâi la oile tale" se pare că Erin "Starlancer" Roberts nu a învățat nimic căci cu *Conquest: Frontier Wars* firma sa lucrează la un RTS 3D. Titlul așezat în infinitatea spațiului vrea însă să ofere mult mai mult decât o opulentă pompă grafică.

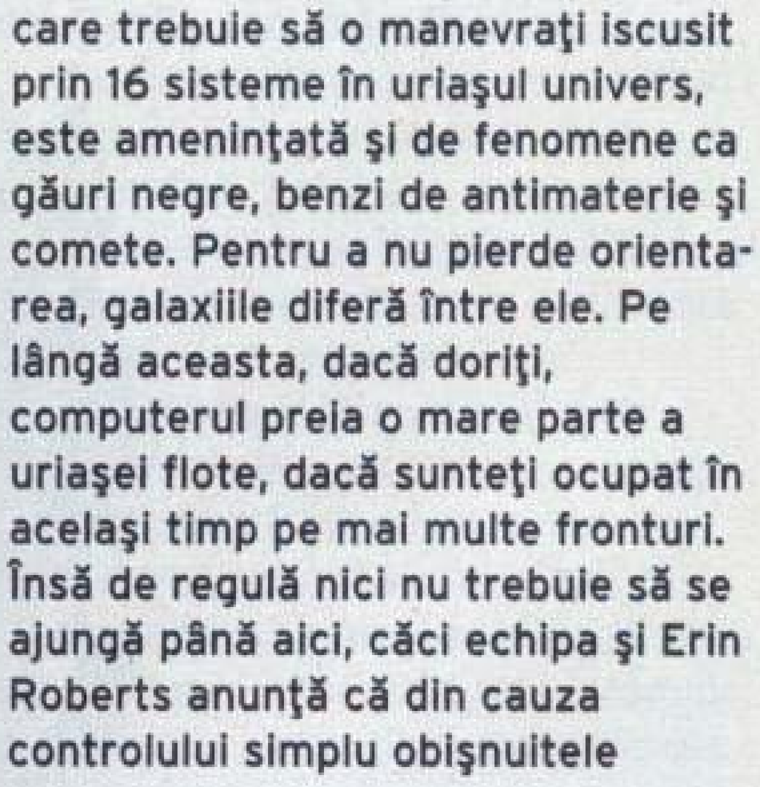
Deja optica în sine este sclipitoare pentru un joc RTS: explozii uriașe, efecte de lumini și cele mai fine cețuri cosmice. Nu e o surpriză mare căci cu simulatorul spațial *Starlancer* Digital Anvil a oferit deja câte ceva din cele plăcute ochiului. Cu cuvintele cheie "descoperire, colonizare, cucerire" producătorii descriu sarcinile de bază din joc. În spatele acestora însă nu se ascunde cu mult mai mult decât meniul standard tipic al genului, care este deja bine cunoscut cu extracția de materii prime, construcția trupelor și a clădirilor, explorarea hărții și lupte strategice. Acțiunea este înrămată de o povestire cadru, care se servește între misiuni cu video-uri sofisticate. Despre ce este vorba? În anul 2157, terranii încep cu colonizarea spațiului și întâmpină o rezistență acerbă din partea unei rase insectoide, Mantans. Cu timpul, se va amesteca în conflict o a treia fracțiune dezvoltată tehnic superior; să nu spuneți că nu vă amintește de *StarCraft*. Contrar hitului RTS de la Blizzard însă nu există decât o singură campanie în care preluați controlul asupra terranilor. Se planifică însă și o abordare a unităților celorlalte două rase. Ca de obicei, cele trei civilizații dispun de nave spațiale diferite din care rezultă strategiile lor diferite de atac și apărare. Astfel Mantins atacă în principal cu unități mici și slabe, însă care apar în roiuri întregi (a spus cineva "Zerg"?!). Pe lângă adversarii propriu-ziși, flota dvs., pe care trebuie să o manevrați iscusit prin 16 sisteme în uriașul univers, este amenințată și de fenomene ca găuri negre, benzi de antimaterie și comete. Pentru a nu pierde orientarea, galaxiile diferă între ele. Pe lângă aceasta, dacă doriți, computerul preia o mare parte a uriașei flote, dacă sunteți ocupat în același timp pe mai multe fronturi. Însă de regulă nici nu trebuie să se ajungă până aici, căci echipa și Erin Roberts anunță că din cauza controlului simplu obișnuitele



PRIVIRE DE ANSAMBLU În pofida nenumăratelor unități privirea de ansamblu, potrivit producătorilor, nu o veți pierde niciodată. Aici se pare că nu e chiar așa.



DISTRIBUITORI DE MATERII PRIME Resursele le obțineți înainte de toate prin colonizare lunilor. Aceste avanposturi din păcate sunt și obiecte îndrăgite de adversari și trebuie prin urmare bine păzite.



DINAMICĂ ÎN GRUP Crearea federaților de luptă oferă o eficiență mai mare.



OPTICĂ OPULENTĂ Grafica copleşitoare oferă fiecăruia dintre cele 16 sisteme ale universului Conquest un stil propriu.

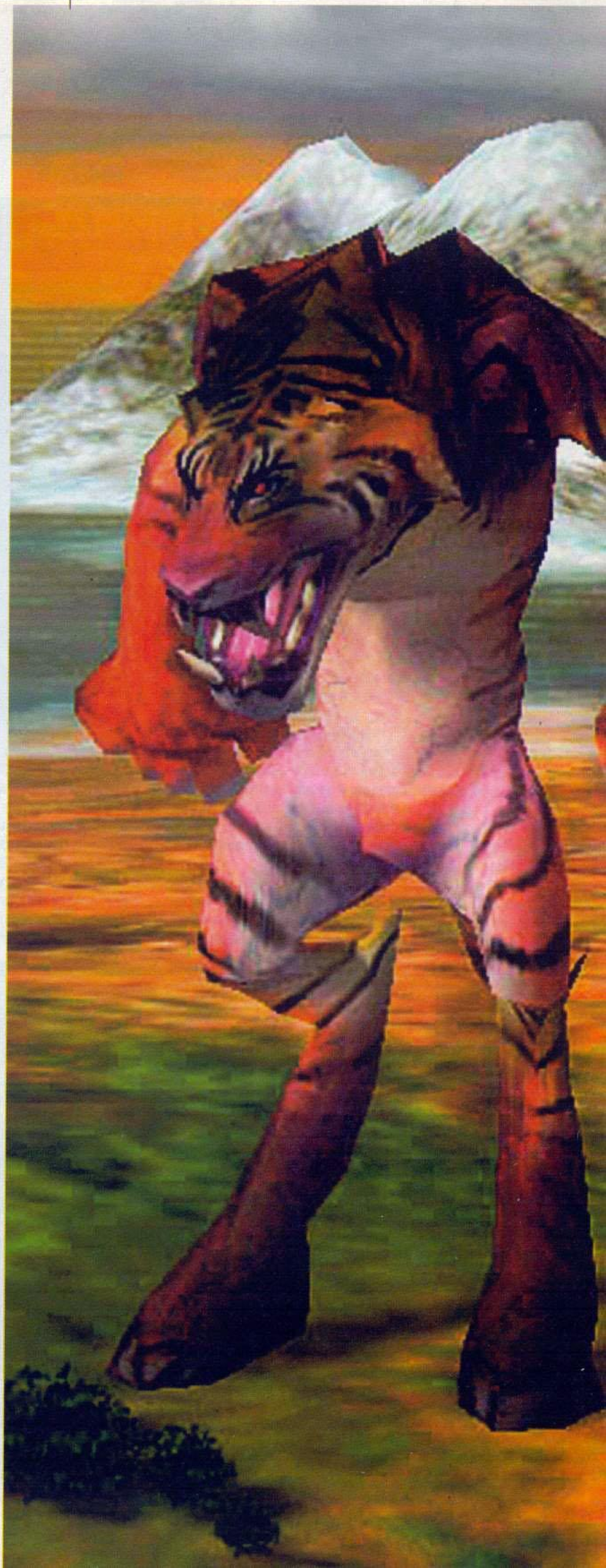
probleme ale RTS-urilor 3D nu vor apărea. Cu toate că unităţile şi terenurile vor fi redate tridimensional, acestea vor fi proiectate pe un fel de fundal 2D, pentru a uşura luptele. O hotărâre bună, căci la Homeworld a fost criticată navigarea greoaie a navelor în spaţiul tridimensional. Un punct de greutate al lui *Conquest: Frontier Wars* va fi modul multiplayer. Astfel, în reţea vă veţi putea măsura puterile cu până la şapte adversari. Partidele de Internet la care pot participa doar patru strategi sunt sprijinite de Gaming Zone-ul lui Microsoft. Aici sunt organizate în mod regulat şi campionate şi se administrează un top. Un element special: un editor care poate crea universuri aleatorii va oferi în modul multiplayer o satisfacţie practic nelimitată.

Georg Valtin
Andrei Ritok-Schotsch

Optica în sine este sclipitoare pentru un joc RTS: explozii uriaşe, efecte de lumini şi cele mai fine ceţuri cosmice.



FOC DIN TOATE ŢEVILE Distrugerea centrelor de materii prime ale adversarilor este o cale îndrăgită de a slăbi adversarul.



În serviciul Maiestăţii Sale

Commandos tridimensional - această idee simplă ar putea deveni pentru prima oră realitate.

■ PRODUCĂTOR **Innerloop** ■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. IV/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

Ce este un IGI?
IGI reprezintă numele american al jocului "I'm going in". În spaţiul european Eidos va vinde jocul sub numele său iniţial de proiect.

Mi se pare cunoscut numele de Innerloop?
Singurul joc realizat până acum de Innerloop a fost simulatorul de zbor Joint Strike Fighter, care a cules cele mai bune punctaje în întreaga lume şi a fost desemnat cu trei ani în urmă ca fiind cel mai migălos din punct de vedere grafic.

Un simulator se zbor nu poate avea prea multe în comun cu un joc 3d amuzant. Însă în mod evident fantezia unor producători ajunge pentru a face imposibilul posibil şi a crea din simulator un ego-shooter - şi pe lângă acestea să mai şi ofere mai multă varietate decât concurenţii.

Datorită seriei de filme James Bond cunoaştem deja viaţa cotidiană a unui agent secret. Recuperarea focoaselor nucleare, împiedicarea lansării rachetelor sau detonarea unor laboratoare sunt doar câteva dintre variatele misiuni pe care trebuie să le îndepliniţi din ordinul Maiestăţii Sale. Project IGI a lui Interloop se străduie să reproducă tocmai aceste momente ale vieţii de agent. Din păcate, nu se ţine cont de party-urile de pe yahturi, vizitele la cazinou, Bond-girls şi tot ceea ce face viaţa mai plăcută. Totuşi s-ar putea ca Project IGI să confere genului de acţiune 3D impulsuri complet noi.

Singurul lucru nou adus este de fapt combinaţia multor elemente deja bine cunoscute. Engine-ul grafic, de exemplu, provine de la simulatorul de zbor Joint Strike Fighter vechi de trei ani, şi a fost doar nesemnificativ îmbunătăţită. Capacitatea de a reda clădiri şi spaţii interioare, a fost prezentată deja la vremea aceea; pentru utilizarea într-un 3D-schooter a trebuit doar mărită memoria rezervată pentru texturile clădirilor şi unităţilor. Rezultatul este demn de a fi văzut: în văile adânci de munte sunt împrăştiate baze, camioanele străbat teritoriul impenetrabil, cerul este plin de elicoptere şi de avioane. Suma obiectelor care poate fi reprezentată în acelaşi timp este, potrivit afirmaţiei producătorilor, nelimitată, iar hărţile misiunilor ar putea avea o suprafaţă de până la 10.000 km pătraţi. Însă pentru a se putea juca jocul, suprafaţa a fost redusă la câteva sute de km pătraţi, care sunt suficiente pentru o plimbare de mai multe ore bune prin împrejmuiri.

Însă, mult mai interesant decât realizarea grafică va fi conţinutul jocului. Şi acesta este un amestec din elemente reuşite ale jocurilor de până acum: din Dark Project provine posibilitatea de a se furişa nevăzut prin umbre, din System Shock sistemul de siguranţă, a cărui



PERSPECTIVĂ INTERIOARĂ Engine-ul grafic provenit din Joit Strike Fighter a lui Project IGI poate reproduce interioare remarcabile.



BINE AI VENIT Înainte de a urca într-un turn de pază trebuie să eliminaţi soldaţii. Agăţat de scară sunteţi complet expus. Cine se află sus poate lupta cu toată valea dacă foloseşte o puşcă cu lunetă.



CALIBRU MARE Armele grele penetrează chiar şi pereţii mai subţiri de beton.

Cei de la Innerloop au redus suprafaţa de parcurs la câteva sute de km pătraţi în favoarea gameplayului.



BINE ASCUNS Programul analizează dacă şi cât de bine este camuflat jucătorul de umbră. Dacă este la fel de greu vizibil ca în imagine şi dacă nu face mişcări bruşte, eroul nostru are mari şanse de a rămâne nedescoperit.

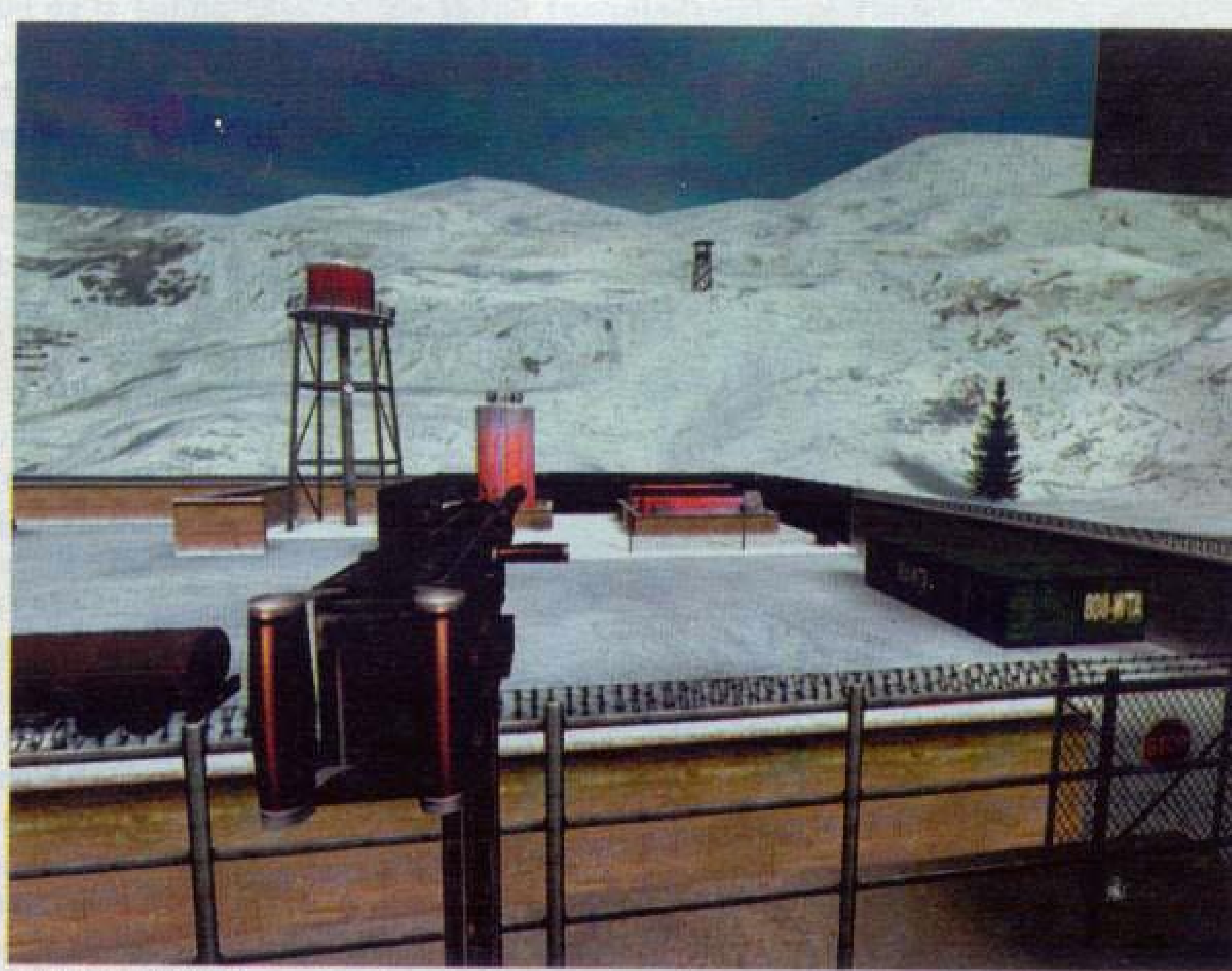
electronică şi camere de supraveghere le puteţi păcăli, iar din *Half-Life* (de) Counter-Strike comportamentul fizic realist al proiectilelor. Pe lângă acestea s-a mai integrat un sistem de perspectivă de genul Commandos.

În Project IGI jucătorul nu intră în rolul unui mercenar sau al unui supererou, ci în rolul unui agent inteligent. Acesta nu cunoaşte decât scopul misiunii, cum o va duce la capăt rămâne să vadă numai el. Dacă, de exemplu, trebuie să împiedice startul unei rachete are o sumedenie de opţiuni, căci asemenea simulatoarelor de zbor şi în Project IGI apar nenumărate interdependenţe. Eliminarea fără zgomot a unui post de pază împiedică să fiţi descoperit, iar o descoperire ar duce la alarmarea eventualilor adversari şi ar atrage probabil şi întăriri - cu condiţia că înainte nu aţi distrus deja emiţătorul radio. O altă posibilitate ar fi de a distruge sursa de energie. Astfel se elimină ameninţarea din partea comunicării prin radio sau cea a reflectoarelor, pe de altă parte nu se vor mai putea deschide porţile mari ale hangarelor care sunt acţionate hidraulic. Pentru jucătorii extrem de pricepuţi mai există şi varianta dură, în stilul Rambo, de a detona totul şi de a lupta cu adversarul faţă în faţă. La urma urmei, scopul este identic, şi anume de a găsi marele buton roşu şi de a-l distruge pentru a reţine racheta la sol.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



FĂRĂ PANICĂ Ochi în ochi cu adversarul, încă nu este sfârşitul lumii. Toţi adversarii ezită puţin în loc să tragă instantaneu.



IDILĂ DE MUNTE Întregul peisaj vizibil poate fi străbătut liber. Unele zone din joc sunt atât de mari încât ar fi nevoie de zile întregi pentru traversarea lor completă.

Julie mătură tot

Premiul pentru cel mai frumos joc al anului se pare că este deja garantat hitului de acţiune din jurul eroinei Julie

■ PRODUCĂTOR **Take 2** ■ DISTRIBUITOR **Ritual Entertainment** ■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie 2000** ■ Prima impresie **Foarte bună**

PE SCURT

Ce are Julie mai bun decât colega ei Lara? Pe de o parte o depăşeşte pe Lara la circumferinţa pieptului, pe de altă parte mânuieşte arme mult mai puternice decât curajoasa arheoloagă. **Pentru un locuitor al unei lumi fantastice eroina are un nume destul de profan.** Luptătoarea este modelul Penthouse Julie Strain. Actriţa americană este căsătorită cu artistul Kevin Eastman, care desenează benzile desenate care stau la baza jocului.



■ **ASHES TO ASHES** Cei trei domni nu i-au cerut foc damei noastre spadasine, Julie însă totuşi îşi aprinde brichetele aducătoare de moarte.

Julie este mai iscusită ca Lara Croft, arsenalul ei de arme este mult mai impresionant decât cel al călăreţei de zmei Ryn din *Drakan* - iar lumea ei îi copleşeşte chiar şi pe jucătorii pretenţioşi de acţiune. Oare cu ce superlative ne va mai suci capul *Heavy Metal F.A.K.K. 2*?

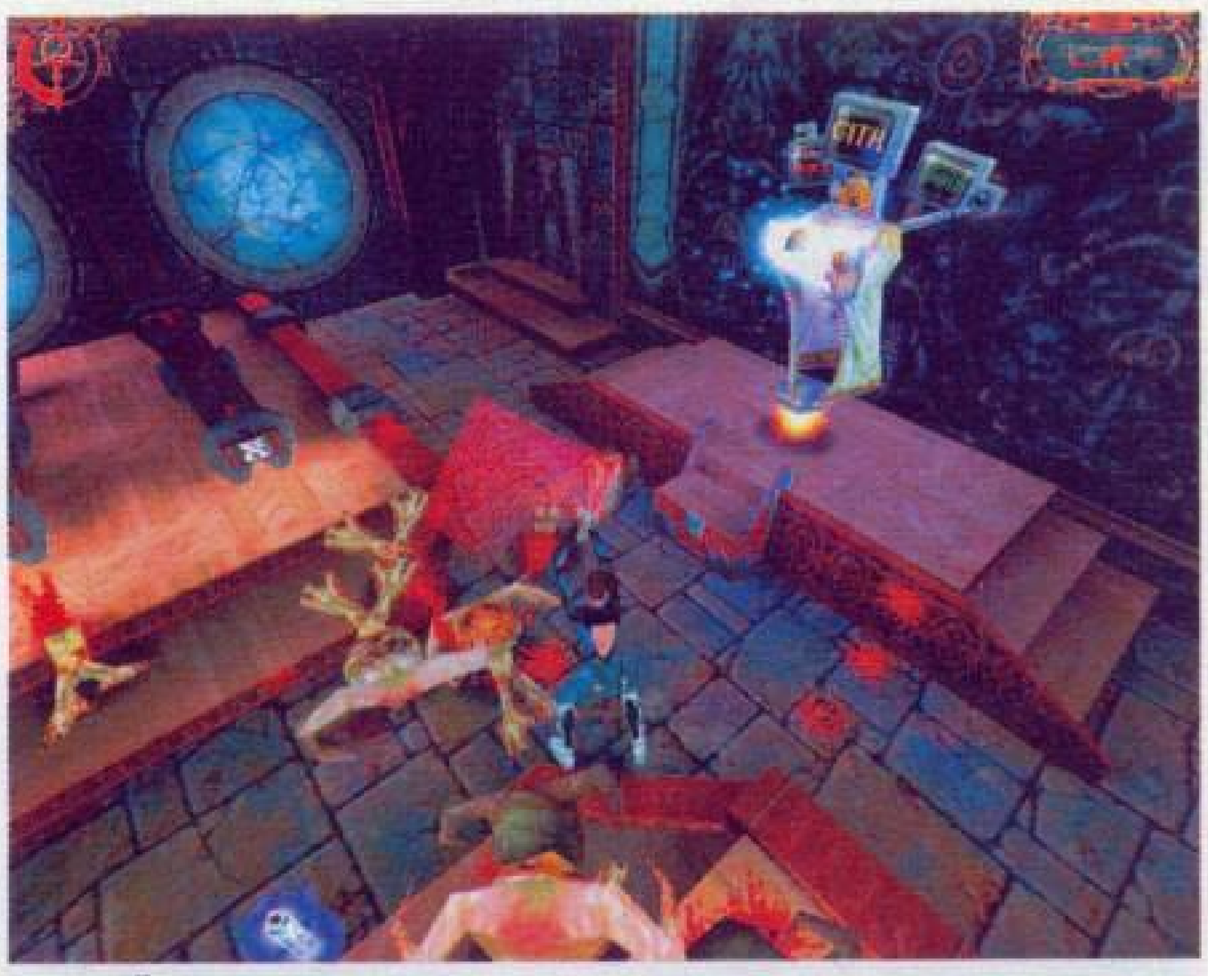


INCENDIATORI Enervată din cauza atacului asupra patriei sale, eroina pune mâna pe lansatorul de rachete şi face scobitori din armata adversarilor.

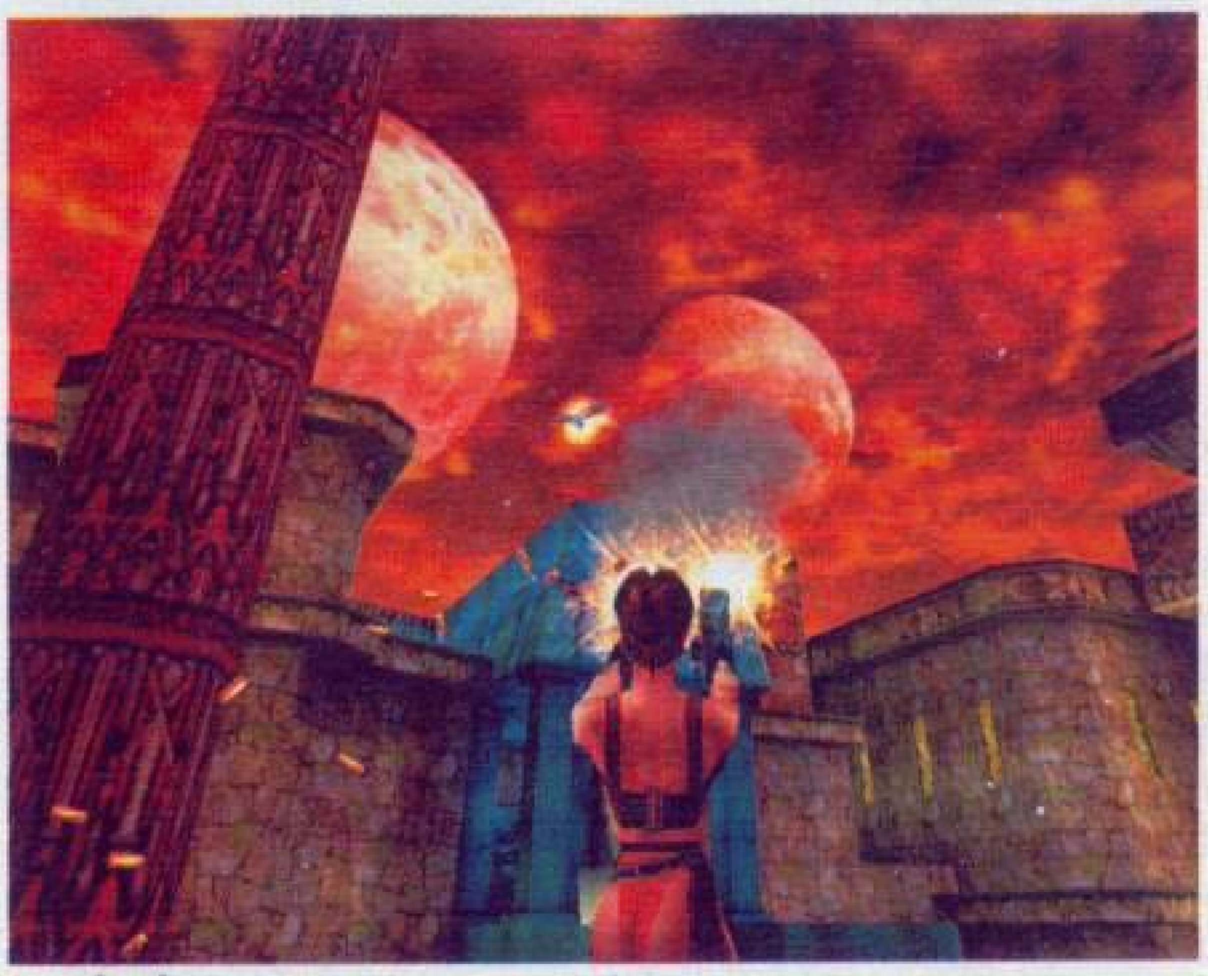
Locuitorii acestei lumi aparent paradisiace îşi văd vioi de treburi, fac glume şi se bucură de vremea bună: de exemplu, un meşter care construieşte din hobby un Howerkraft, iar o vacă monstruoasă, cât un camion, îşi părăseşte păstorul. Dvs. o veţi acompania pe eroina Julie la promenada ei prin sat când, din senin, un locuitor este atacat de albine uriaşe şi ucis. După această primă perturbare a idilei urmează un atac masiv al unor creaturi spadasine asupra aşezării. Cu toată că Julie poate respinge atacul, liniştea este distrusă. Se decide să îşi împacheteze raniţa şi porneşte bine înarmată în căutarea originii atacurilor.

Sunteţi aşteptat de o călătorie palpitantă prin peste 30 de episoade ale jocului. Dirijând eroina din perspectiva urmăritorului, cercetaţi mlaştini impenetrabile, caverne diabolice şi păduri pline de creaturi bizare. Cea mai mare parte a timpului o veţi petrece cu lupta împotriva monştrilor, căci în acest Action-Adventure acţiunea este scrisă cu litere mari. Asemenea lui ShadowMan şi aici veţi controla ambele braţe ale eroinei cu taste diferite. De exemplu o legumă turbată şi o turmă de creaturi în formă de ciuperci atacă în acelaşi timp din direcţii diferite. Cu o sabie într-un braţ veţi întâmpina unul dintre adversari, iar cu cealaltă veţi ciurui celălalt adversar cu un Uzi. Pe lângă armele tipice genului, ca cele de lovitură, tăiere şi de foc, Julie mai utilizează şi un bici, mai multe tipuri de proiectile de aruncare precum şi superwummen-uri cu calibru mare pentru adversarii finali mai încăpăţânaţi. În scurtele pauze dintre lupte căutaţi capsule de sănătate şi muniţie pentru flinte prin împrejurimi.

Luptele, exerciţiile de sărituri şi elucidarea misterelor se desfăşoară în faţa unor culise copleşitoare. După Q3A, engine-ul lui Quake 3 se



PREASLĂVIŢI-L PE DOMNUL Preotul vrea cu orice preţ să converteas-că la religia sa pe oricare eroină aflată în trecere.



ZORI ÎNSÂNGERATE Julie nu este îmbrăcată potrivit pentru o vizită în iad, însă pe demonii înaripaţi asta nu-i interesează.

Când frumoasa Julie trage sabia pentru a-şi înspăimânta adversarii cu arta sa de mânuire a spadei, fanii de acţiune se simt de parcă ar fi în al şaptelea cer al jocurilor.

impune pentru a doua oră şi putem da încă de pe acum sigilul de marfă calitatea A. În peisajele fabuloase, personajul principal se luptă cu creaturi ciudate şi cu fiinţe asemănătoare unor plante însufleţite, printre care capsule uriaşe înghiţitoare de eroine, care scuipă stropi de sânge mari cât pumnul, în care se reflectă ambientul. Când Julie aleargă peste dealuri, costumul ei sărăcăcios se mulează perfect peste corpul ei cu curburi frumoase, lama săbiei reflectă razele Soarelui, iar apa susură. Pe calculatoarele noastre tactate până la 600 MHz am jucat fără dificultăţi versiunea beta în cea mai mare rezoluţie, cerinţele finale de sistem probabil că nu vor diferi mult de cele ale lui Q3A.

Peter Kusenberg
Andrei Ritok-Schotsch

O chelie remarcabilă

Hitman e un mixaj danez de acţiune şi tactică: Acceptaţi misiuni moral discutabile, din postura unui ucigaş profesionist

■ PRODUCĂTOR **IO Interactive** ■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **Trim. IV/2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Bună**

PE SCURT

***Hitman* se joacă din perspectiva urmăritorului sau din cea proprie?**
Pentru moment, este sigur doar faptul că obiectivul camerei îl va urmări pe eroul dvs. Nu s-a luat încă o decizie finală privind posibilitatea, promisă de altfel, de a putea urmări evenimentele şi prin ochii personajului principal.

Pentru un joc PC, nu are o tematică prea dură?
Cu siguranţă, *Hitman* nu este un joc pentru mimoze şi se va adresa mai degrabă adulţilor care gustă thrillere şi comedii negre de tipul *Pulp Fiction*, *Leon* sau *Nikita*.



BEHIND DOORS Ucigaşul pândeşte cu arma încărcată în spatele uşii. Nebănuind nimic, paznicul în patrulare cade în cursă.



PUNCTE DE VEDERE În timpul misiunilor, camera automată realizează schimbări ale perspectivei demne de un film.

Din Danemarca nu provin doar caşcavalul şi jocurile Lego. În viitor sunt aşteptate de aici şi shootere pentru firi mai reflexive. Cu toate că în epopeea *Hitman* scopurile urmărite nu sunt din cele mai curate, veţi avea ceva mai mult decât o ciuruială standard a la *Daikatana*.

Eliminarea boşilor de gangsteri, eliberarea ostaticilor, uciderea criminalilor - treburi de rutină poliţienească. Personajul principal din Hitman seamănă nu numai prin chelie cu legendarul inspector Kojak din serialul TV. Şi profesia sa e asemănătoare, cu diferenţa că eroul nostru lucrează pentru tabăra cealaltă: e un criminal profesionist.

Pentru a putea supravieţui în cele 20 de misiuni, vă înarmaţi cu armele tipice genului. Pistoale cu amortizor, revolverele şi puştile de ţintaş sunt claviatura cu ajutorul căreia adversarii pot fi eliminaţi în linişte.

Totuşi, Hitman nu devine o pură dezlănţuire de ciuruială; în afara degetului calm pe trăgaci, mai e nevoie şi de inteligenţă. Cine doreşte să-şi facă un nume ca ucigaş profesionist trebuie neapărat să verifice bine înaintea operaţiunii circumstanţele pe care le oferă spaţiul acţiunii. Unde mă pot ascunde? Cine mi-ar putea ieşi în cale? Vor fi răniţi şi oameni nevinovaţi? O acţiune necumpătată nu duce, de regulă, la succes. De aceea, din punct de vedere al derulării jocului, Hitman aminteşte de shootere tactice ca *Rogue Spear* sau *Hidden & Dangerous*, chiar dacă lipseşte faza de planificare teoretică.

Producătorii mai lucrează la perfecţionarea sistemului de animare, care prin implementarea unei model schelet nu numai că oferă mişcări deosebit de detaliate, ci şi zone realistice de impact la lovituri. Nimic nu stă în calea unei lansări la sfârşitul anului.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch



AROUND THE WORLD Misiunile conduc personajul principal fără nume prin lumea întreagă. Din păcate, camuflajul nu a fost de folos: aţi fost descoperit şi trebuie acum să vă luptaţi cu băştinaşi sălbatici.



SCHIMB DE ARME Killerul îşi pregăteşte arma pentru misiune.

Singur pe traseu

Regele este mort, trăiască regele! Colin McRae Rally 2.0 va moşteni probabil în curând tronul predecesorului său

■ PRODUCĂTOR **Codemasters** ■ DISTRIBUITOR **Codemasters** ■ TERMEN DE APARIŢIE PREVĂZUT **septembrie 2000** ■ PRIMA IMPRESIE **Foarte bună**

PE SCURT

Ce face raliul atât de atractiv?
Este vorba de o combinaţie între cursă contra timp şi comparaţie directă. Fiecare porneşte la o distanţă de câteva minute, fapt pentru care concurenţii nu se întâlnesc decât foarte rar.

De fapt, nu mă interesează să concurez fără adversari direcţi.
Tocmai în asta constă provocarea acestui sport. Numai cine conduce extrem de bine sau extrem de prost se poate confrunta direct cu adversarul.

Doi ani la rând, *Colin McRae Rally* a fost concurat de titluri de calitate înaltă, ca *Rally Championship* sau *Sega Rally*. Şi tot doi ani la rând, simulatorul a rezistat cu succes la orice atac, mulţumită unui feeling grandios al conducerii. Iată că prin *Colin McRae Rally 2.0* se prefigurează un urmaş pe măsură.

Simulatorul de ultimă oră a meritat toate eforturile. Grafici convingătoare ale naturii, trasee credibile şi un model realist de conducere reprezintă în ochii designerilor cheia succesului. Ca mulţi alţi producători, Codemasters şi-a propus această miză şi se pare că a dat lovitura.

Cum era de aşteptat din partea descendentului liderului de gen, oferta de trasee a fost mărită considerabil. *Colin McRae Rally 2.0* va veni cu opt raliuri diferite de campionat mondial, subdivizate fiecare în câte opt până la zece porţiuni de trasee. Prin urmare, simulatorul va cuprinde mai bine de 80 de trasee. În plus, fanii curselor îşi pot face de această dată de cap şi într-un mod cu circuit de tip arcade. Pe aceste trasee veţi face curse extreme, duelându-vă cap la cap cu alţi piloţi. Şi pe plan tehnic s-au făcut îmbunătăţiri: grafica peisajelor este mult mai izbutită decât cea a precursorului, cele în total 13 vehicule arată ca decupate din postere. În afară de asta, există un sistem inteligent de pagube, care influenţează performanţele bolidului. Cu o maşină tamponată nu veţi putea atinge performanţele pe care le-ar putea atinge o maşină nevătămată. Cine face tamponări prea puternice trebuie să-şi aducă vehiculul între etape la atelier şi să înlăture consecinţele deteriorărilor mai mari, sub presiunea timpului.

Comportamentul la conducere va genera o impresie şi mai convingătoare decât cel al precursorului, care în această privinţă oricum era foarte izbutit. Cu puţin antrenament, se dezvoltă un simţ pentru comportamentul vehiculului, drifturile spectaculare, dar realiste, fiind la ordinea zilei. Pe lângă nenumăratele tipuri de drumuri, şi condiţiile meteorologice vor avea o influenţă hotărâtoare asupra controlului monştrilor mânaţi de mulţi cai-putere. Un ajutor preţios veţi primi din partea co-pilotului dvs. guraliv; ca în viaţa reală, acesta vă avertizează asupra curbelor şi obstacolelor care urmează pe traseu.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



COMBUSTIBIL Benzina neutilizată arde la capătul ţevii de eşapament, îndată ce şoferul coboară cu o treaptă de viteză. Astfel de efecte grafice asigură atmosfera de cursă.



PE DERDELUŞ Cu 200 la oră, vă vor încerca sumedenie de satisfacţii pe gheaţă şi pe zăpadă. Graţie modelului de conducere, reuşiţi de fiecare dată să observaţi în timp util când maşina dă să derapeze şi ce măsuri de prevenire trebuie aplicate.



AMURG În semiîntuneric este extrem de greu să urmaţi traseul în mod optim.

Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteţi aştepta la o consiliere obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflaţi ce criterii intră în discuţie.

În zilele noastre se plătesc în medie 40$ pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe părerea fondată a echipei de la cea mai cumpărată şi mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casetele cu opinii puteţi regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacţie la joc decide întreaga redacţie, în conferinţe de multe ori încinse. Avantajul clar: înclinaţiile personale nu influenţează testul PC-Games.

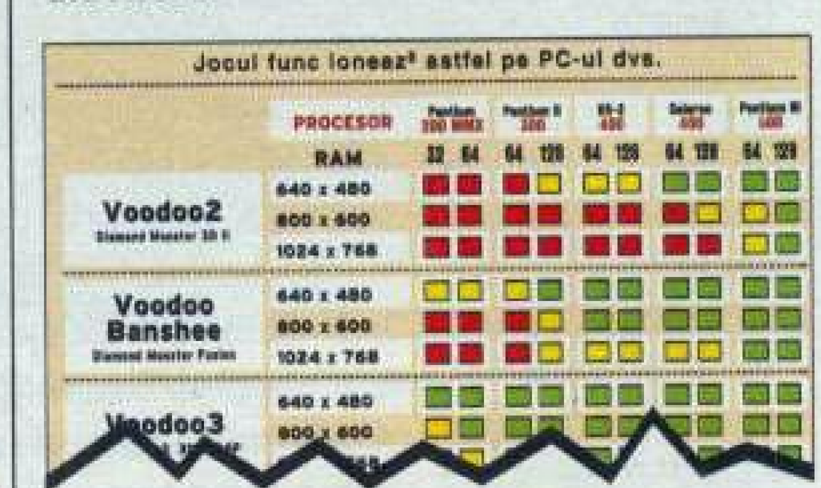
Persistenţa motivaţiei, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influenţează testul:

- preţul de vânzare
- cerinţele de hardware

Însă jocurile care nu funcţionează nici la cea mai bună configuraţie posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.

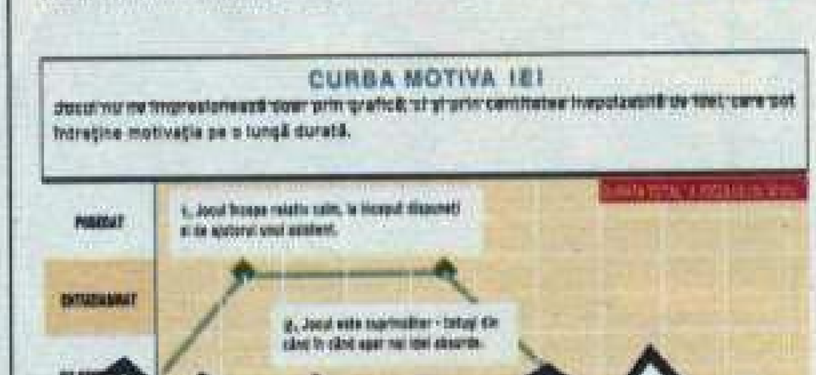


Tehnicianul PC-Games, Bernd Holtmann, vă arată cum puteţi stoarce mai multă viteză din jocul discutat.



Pe o grilă în culori puteţi recunoaşte la prima vedere ce performanţe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Plăci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Cum evoluează satisfacţia în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă piere cheful deja după câteva ore? Pe curba de motivaţie puteţi urmări "cât de uşor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi şi când buna dispoziţie poate fi periclitată.

Jocurilor deosebit de bune şi/sau inovative, de care sunteţi fascinaţi, indiferent de preferinţele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

În comparaţie
Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:
Clase calitative:
- Albastru – Clasa de referinţă
- Verde – Clasa superioară
- Galben – Clasa mijlocie superioară
- Portocaliu – Clasa mijlocie
- Ro"u – Clasa inferioară

Carnetul de note
Grafica, sunetul, controlul modurile multi-player sunt notate într-un sistem cu şase trepte; descrierile scurte asigură transparenţa testului PC-Games.

Configuraţia minimă
Această configuraţie este dată de producător simbolizând minimul absolut.

Configuraţie recomandată
Pentru o satisfacţie adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configuraţie de Hardware.



SATISFACŢIA
Cel mai important: notarea "satisfacţie" ne dă informaţii despre calitatea jocului. Aveţi în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

Standarde grafice
Toate standardele grafice suportate.

Standarde de sunet
Toate standardele de sunet suportate.

Modul multiplayer
Rubrica pentru fanii partidelor pe reţea şi pe Internet. Aici găsiţi informaţii despre:
- Numărul maxim de jucători pe un PC, în reţea şi pe Internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj



Halo

■ PRODUCĂTOR **Bungie Software** ■ DISTRIBUITOR **Take 2**

Deşi e foarte probabil că nu va mai apare anul acesta, *Halo* merită aşteptarea.
Asemenea splendoare grafică nu s-a mai văzut.
O lume fantastică de dimensiuni incredibile, având un orizont circular.
Cu siguranţă va introduce noi standarde optice.

Welcome to Hell!



FACTS ■ PRODUCĂTOR **Blizzard** ■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ **Nerecomandat sub 16 ani**

PE SCURT

- Trei CD-ROM-uri
- Patru acte
- Cinci personaje
- 150 de formule magice şi aptitudini
- Peste 20 de misiuni
- Trei grade de dificultate
- Doar 640x480 de puncte

Renunţaţi la întâlnirile planificate, cereţi-vă concediul şi luaţi-vă pentru un timp rămas bun de la prieteni: *Diablo 2* a sosit! Am testat pentru dvs. continuarea RPG-ului cu cel mai mare succes al tuturor timpurilor. Ţinem să vă avertizăm insistent: *Diablo 2* creează dependenţă. Şi asta într-o asemenea măsură, încât Blizzard va trebui în curând să înfiinţeze grupe de terapie colectivă pentru tineretul diabolic nocturn.

De fapt, nu aţi dorit decât să cercetaţi această ladă frumos împodobită, în speranţa că vă veţi întoarce în satul natal cu ceva bani în plus. Dar, investigând sistemul de tuneluri subterane prin ale cărui coridoare întunecate tocmai vă strecuraţi, se pare că aţi uitat de o încăpere sau alta. Dintr-o dată, din toate colţurile apar zombie care se apropie încet de dvs. Liliecii fâlfâie ameninţător în jurul dvs., mingi de foc se apropie tot mai mult. Şi ce-o mai fi şi chestia aceea din spatele penumbrei, nici că mai doriţi să aflaţi...

Credeţi ori ba, veţi trăi foarte frecvent astfel de situaţii de coşmar în săptămânile şi lunile ce urmează, dacă aveţi curajul de a vă cufunda în lumea miraculoasă şi înspăimântătoare a lui *Diablo 2*. Şansele nu sunt puţine. Din 1997, când a apărut prima parte, până în prezent peste un milion de jucători au pornit în aventură pentru a hăcui monştri în cavouri înspăimântătoare şi pe coridoare întortocheate şi pentru a-l înfrânge, în cele din urmă, pe însuşi diavolul. Fanii au trebuit să aştepte continuarea mai bine de doi ani şi jumătate, dar iată că a sosit momentul. *Diablo 2* apare după câteva amânări. Ca s-o spunem de



■ SUNTEȚI AȘTEPTAT
La intrarea în cavou Amazoana este întâmpinată extrem de neprietenos. Semn rău? Să sperăm că eroina se va întoarce teafără din adâncurile iadului.

la bun început, continuarea oferă în principiu acelaşi lucru ca jocul anterior, doar că totul e mai amplu, mai frumos şi mai dramatic.

Acţiunea începe la câţiva ani după evenimentele dramatice din prima parte. Răul care a ţinut micul oraş Tristram în ghearele sale a dispărut pare-se de pe faţa pământului, fiind învins de un luptător care, la puţin timp după eveniment, a părăsit ţara vizibil marcat. Întâlnirea cu Diablo a lăsat în inima eroului urme mai adânci decât se părea pe moment. Nu trece mult şi nefericitul trebuie să constate că suferă o metamorfoză. Armatele iadului atacă din nou. Diablo s-a reîntors, înviat în trupul eroului care l-a învins odinioară. Misiunea dvs. pare încă de pe acum clară: începeţi aventura pentru a vă măsura forţele cu slugile diavolului şi în final cu prinţul întunericului în persoană.

La începutul jocului vă selectaţi un personaj. Cinci clase vă stau la dispoziţie. Amazoana se descurcă cel mai bine cu arcul şi săgeţile, cu lancea şi cu arme de atac de la distanţă. Cel puţin în faza de început, ar trebui să evite contactul direct cu adversarii, fiind o persoană destul de gingaşă, cu puţină forţă fizică. Asemănător stau lucrurile şi în cazul Vrăjitoarei; şi ea urăşte ciomăgeala în masă şi îngreunează viaţa creaturilor diabolice folosind mai degrabă un arsenal de formule magice. Opusul perfect al acestora este Barbarul. Unde loveşte acest pachet de muşchi, în sensul propriu al cuvântului, nici iarba nu mai creşte. Dezavantajul lui este că dispune de inteligenţa unei amibe şi nu le prea are cu magia şi vrăjile. O medie între forţă şi inteligenţă o reprezintă Paladinul; ambele aptitudini sunt aproximativ egal reprezentate. În cele din urmă, Necromantul îşi



VRAJA FOCULUI Mai ales în nivelele mai ridicate ale caracterului, eroii cu talente magice - vrăjitoarea, de pildă - se pot aştepta la efecte de lumină, după cum v-o demonstrează şi această scenă impresionantă.

Diablo 2 nu oferă mult mai mult decât prima parte, însă este mai mare, mai frumos şi mai dramatic.



CREATURĂ A LUMINII În ultimul nivel întâlniţi un arhanghel care vă ajută cu sfaturi utile în lupta împotriva lui Diablo.

Vânători şi culegători

La vânătoarea diavolului daţi din loc în loc peste obiecte de armură, care pot fi clasate în şase categorii.

Normal (alb)

Cea mai simplă categorie, cu care e recomandabil să vă dotaţi la începutul jocului. Puteţi vinde cu inima împăcată majoritatea acestor obiecte semnalate cu alb, însă printre ele se mai găsesc şi arme sau armuri foarte utile. Repertoriul acestora a fost mărit considerabil faţă de prima parte.

Set (verde)



Un obiect verde aparţine unui set compus din mai multe elemente. În joc există 17 bucăţi din acestea. Un set complet amplifică masiv calităţile armurilor şi armelor, devenind astfel foarte valoros.

Cu lăcaş (gri)



Aceste obiecte se pot dota cu pietre preţioase. Armele pot fi înzestrate cu maximum trei pietre, combinaţia fiind la voia jucătorului.

Rar (galben)

Nu tot ce luceşte e aur, însă în *Diablo 2* tot ce este galben e foarte valoros. Aceste obiecte rare au nenumărate calităţi suplimentare practice: viteză ridicată de atac, bonusuri constante pentru diferite valori ale atributelor eroului etc. Unele din acestea au efect maxim doar în combinaţie cu diferite clase de caractere.

Magic (albastru)

Daune mai mari, rază mai mare de lumină, un bonus la valorile de apărare - tot ce e albastru are una sau mai multe proprietăţi magice. Spre sfârşitul primului act, mare parte a dotării dvs. ar trebui să fie compusă, pe cât posibil, din asemenea arme, armuri şi inele. Altfel, mai că nu aveţi nici o şansă în faţa adversarilor mai puternici.

Special (aur)



Aceste mici comori sunt la fel de rare ca un câştig la loto şi dispun de calităţi incredibile. Dintre cele 90 de obiecte de odinioară, unele - sau poate nici unul - vor fi amplasate în joc cu ajutorul generatorului de coincidenţă.



PRIVIRE DE ANSAMBLU Prin apăsarea tastei Alt, toate obiectele şi aurul din apropiere devin vizibile.

Nume caraghioase de monştri

Top Ten al celor mai trăsnite nume de monştri, care apar în *Diablo 2*.



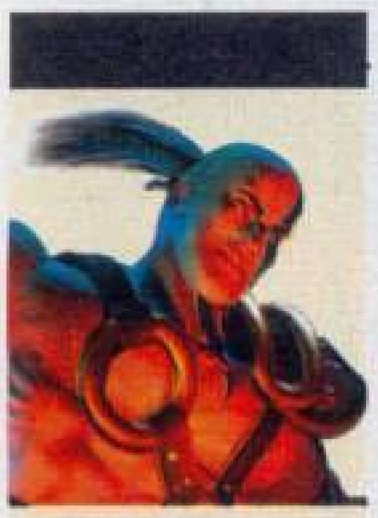
... pentru cel mai aiurit nume îi revine butucului viu Treehead WoodFist, care mulţumeşte politicos pentru această onoare. Felicitări, Cap-de-Lemn, ţine-o tot aşa şi pe mai departe!

Traducerile mot-a-mot sunt de regulă o chestiune delicată şi în majoritatea cazurilor trebuie făcute cu multă responsabilitate. Să ne închipuim puţin ce ar ieşi la o localizare românească a jocului; unele denumiri ale monştrilor ar ieşi în mod obligatoriu ca în basmele lui Creangă (vezi Buzilă, Setilă etc.).

- Platz 2: **Slime Prince**
- Platz 3: **Sucker Nest**
- Platz 4: **Corpulent**
- Platz 5: **Corpse Spitter**
- Platz 6: **Warped One**
- Platz 7: **Pitspawn Fouldog**
- Platz 8: **Grotesque Wyrun**
- Platz 9: **Dung Soldier**
- Platz 10: **Battlemaid Sarina**

aduce ajutoarele sale din tărâmul morţii. El are capacitatea de a învia morţi şi de a-i transforma în luptători care îl urmează la fiecare pas şi-l apără până la ultima picătură de vlagă.

Dacă v-aţi decis asupra unui personaj, începe aventura. În comparaţie cu predecesorul, principiul de bază al jocului nu s-a schimbat mult. În fiecare din cele trei lumi ale jocului există o bază principală, în care sunteţi ferit de atacurile monştrilor. Aici vă puteţi face proviziile de licoare vindecătoare, puteţi discuta cu locuitorii, puteţi cumpăra şi vinde echipamente sau puteţi depozita într-o ladă personală obiecte valoroase. De îndată ce aţi părăsit baza, daţi peste primele creaturi inamice, iar de-acum este valabilă regula: loviţi tot ce mişcă. Fiecare monstru ucis vă aduce puncte de experienţă şi, periodic, personajul dvs. urcă un nivel, prin acumularea acestor puncte. Un asemenea succes este răsplătit în două feluri. Pe de o parte, puteţi ridica valorile aptitudinilor personajului dvs., precum forţă, rezistenţă sau perspicacitate. Pe de altă parte, eroul dvs. deprinde o aptitudine nouă, care este sim-



Îmi place Barbarul, căci numai acesta e un luptător adevărat. În timp ce colegii magicieni se feresc de fiecare monstru, eu prefer să mă năpustesc în îmbulzeală înarmat cu două topoare. Dacă situaţia devine critică, iau o pauză pentru un urlet de luptă şi-i administrez monstrului câteva lovituri speciale.



STAR WARS *Diablo* în spaţiul cosmic? Imaginea e înşelătoare. Vânătoarea diavolului vă poartă şi la înălţimi ameţitoare, de unde puteţi admira cerul nocturn.



Îmi place Paladinul, deoarece, ţinând cont de temperaturile ridicate ale verii, mă pot înconjura de o boare rece, ajutat de o vrajă de gheaţă. Dacă o creatură a iadului se apropie prea tare, încremeneşte şi o fac cuburi de gheaţă.



SIMBOLURILE ÎNFLĂCĂRATE Pentagrama aprinsă pare o prevestire macabră.

bolizată apoi pe aşa-numitul skills tree. Acest arbore este cea mai importantă noutate din *Diablo 2*. Nu numai vrăjitoarea îşi va putea administra formulele magice, ci şi celelalte personaje, care dobândesc calităţi noi, în urma manevrelor de luptă sau a vrăjilor de atac şi apărare. Utilitatea lor va fi evidentă mai ales în nivelele ulterioare.

În căutarea diavolului veţi străbate patru lumi uriaşe şi veţi întâlni creaturi ale iadului din ce în ce mai înspăimântătoare. Poate că acei puţini aleşi care au avut posibilitatea de a participa pe battle.net la testul lui *Diablo 2* îşi mai amintesc de primul act, cu construcţiile sale subterane. În continuare însă, eroul dvs. străbate

Skill Tree

Cea mai importantă noutate din *Diablo 2*. Cu ajutorul acestui arbore-diagramă, eroul dvs. îşi dezvoltă pas cu pas calităţile.



TEORIA Vrăjitoarea îşi consolidează treptat aptitudinea "Frostnova".

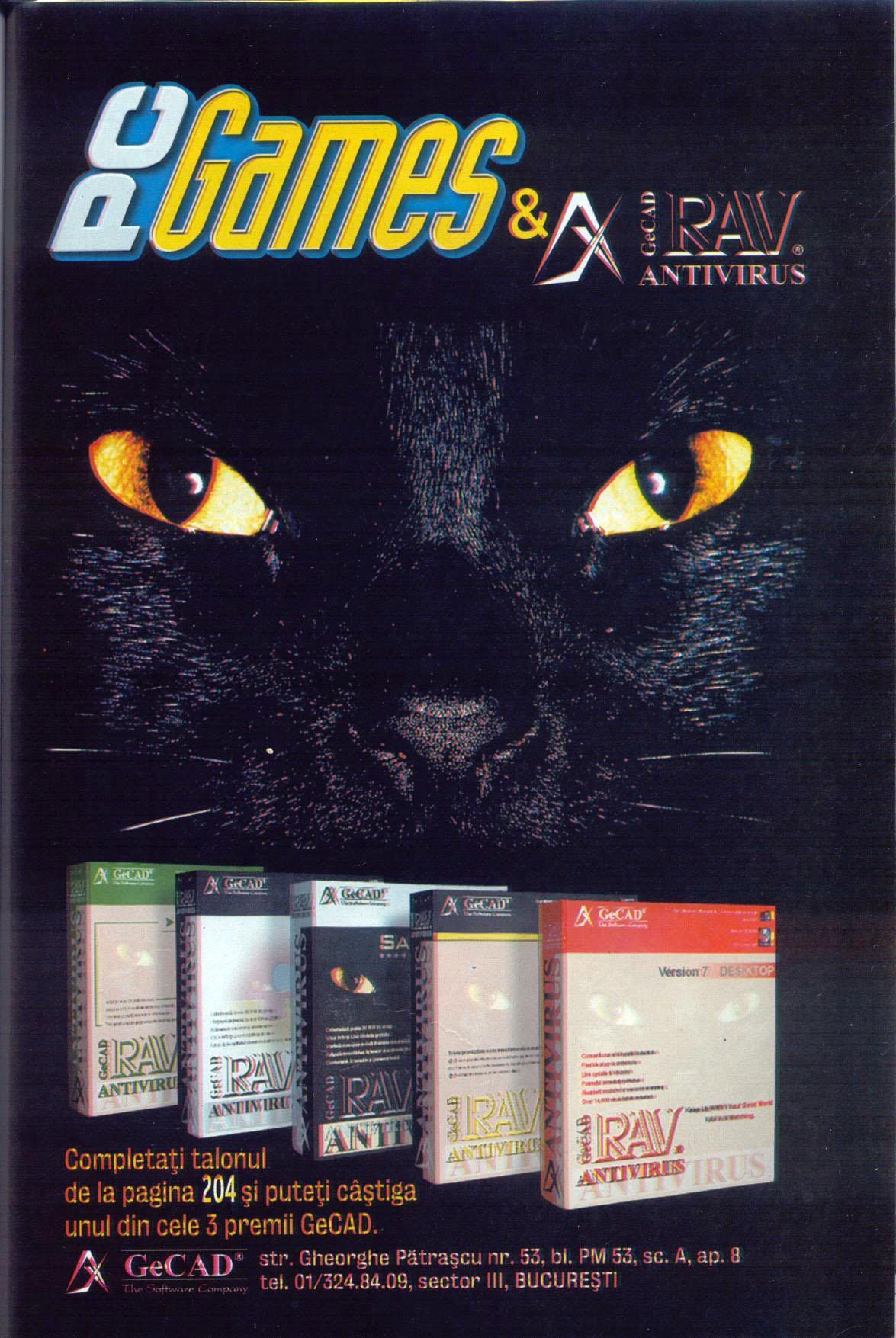


PRACTICA Iată formula în acţiune: se extinde un inel de gheaţă ucigător.

Cel mai interesant aspect al lui *Diablo 2* este în mod cert skill tree-ul. Fiecare clasă de caractere poate asimila şi dezvolta în total 30 de aptitudini diferite. Acestea se clasifică în câte trei clase principale (la Vrăjitoare, de exemplu, vrajă de frig, de fulger şi de foc), care se subdivid în câte zece categorii secundare. La magia focului, acestea ar fi, printre altele, mingi de foc, pereţi de foc sau infern. Fiecare din aceste capacităţi este dobândită în versiunea de bază, însă efectele lor pot fi utilizate adesea doar în nivelele următoare. Cu fiecare treaptă de nivel primiţi un punct de aptitudine. Există nenumărate posibilităţi pentru împărţirea punctelor; de exemplu, două amazoane aflate la nivelul zece pot evolua complet diferit. În anumite împrejurări, întocmirea greşită a skill tree-ului poate genera probleme; cine încearcă să dezvolte un atoateştiutor va avea de regulă un eşec ruşinos. O specializare s-a dovedit foarte înţeleaptă de-a lungul testului.



■ PÂNĂ CE ÎNGHEAŢĂ IADUL În ultima lume de joc îi faceţi lui Diablo o vizită în locuinţa sa subterană. Pentru a supravieţui acolo aveţi nevoie de vrăji de mare putere, care pot devasta întregi porţiuni ale pământului.


PC Games
& GeCAD RAV ANTIVIRUS
Completaţi talonul
de la pagina 204 şi puteţi câştiga
unul din cele 3 premii GeCAD.
GeCAD® The Software Company
str. Gheorghe Pătraşcu nr. 53, bl. PM 53, sc. A, ap. 8
tel. 01/324.84.09, sector III, BUCUREŞTI



Cel mai mult îmi place Amazoana, deoarece acţionează într-o manieră foarte diferenţiată. Elimin adversarii de la distanţă, cu ajutorul arcului şi al săgeţilor, iar cu arbaleta magică creez adevărate ploi de săgeţi. În afara armelor, Amazoana dispune de câteva formule magice cu mare eficienţă defensivă.

Diablo 2: un joc diabolic în patru acte

Trebuie să traversaţi patru lumi într-adevăr uriaşe, înainte de a sta faţă în faţă cu prinţul întunericului. Care sunt acestea şi ce îi aşteaptă acolo pe eroii dvs. neînfricaţi, vă spunem în continuare.



Lumea munţilor

Nu doar peisajul şi hrubele ne amintesc de prima parte, dar şi unii monştri marchează come-back-ul. Însă unul foarte scurt, căci cei căzuţi, scheletele sau strigoii părăsesc la fel de repede tărâmul viilor ca noile bestii. Printre acestea se numără, de exemplu, şobolani spinoşi, care trag cu săgeţi ascuţite.



Lumea deşerturilor

Aici chiar că sunteţi trimişi în deşert. Pe lângă marea cantitate de nisip şi de clădiri cu tentă orientală, eroul dvs. descoperă morminte şi cavouri vechi, cu ornamente detaliate. Mişună aici gândaci uriaşi de nisip şi hoarde de scarabei. Nori uriaşi de insecte vor să vă nimicească.



Lumea junglei

În cele din urmă, în al treilea act ajungeţi în zone umede, cu păduri şi ape. Aici, pe lângă cercetarea peşterilor unor păianjeni uriaşi, mai aveţi ca program de divertisment curăţarea palatelor de nişte monştri ciudaţi cum e acest trunchi însufleţit de copac.



Iadul

Îl urmăriţi pe Diablo până în iad, unde vă aşteaptă slugile sale cele mai puternice, cum sunt aşa-numiţii Balrogs şi Doom Knights. Curenţi uriaşi de lavă, ruine înfricoşătoare şi o hală având pe podea o uriaşă pentagramă compun un cadru potrivit pentru nimicirea definitivă (oare?) a diavolului.

regiuni de inspiraţie egipteană, colcăind de gândaci uriaşi şi jungle impenetrabile. Este întâmpinat de trunchiuri de copaci însufleţiţi, de uriaşi păianjeni otrăvitori şi de băştinaşi pigmei înarmaţi cu sarbacane şi macete, care îi îngreunează simţitor viaţa. Ultimul act se desfăşoară în bârlogul leului; într-o lume subterană scăldată de râuri de lavă faceţi cunoştinţă cu *Diablo* şi cu slugile sale diabolice.

Dimensiunea gigantică a lumilor este impresionantă: un singur act din *Diablo 2* are aproximativ întinderea întregii prime părţi. În total, chiar şi jucătorii avansaţi ar trebui să fie ocupaţi cel puţin 50 de ore până să ajungă în cele din urmă să se privească ochi în ochi cu prinţul iadului. În interiorul episoadelor aveţi libertate deplină de mişcare. Pentru a avansa în joc, trebuie însă să îndepliniţi toate misiunile cu care v-au însărcinat locuitorii, bucurându-vă apoi de recunoştinţa lor. Astfel, nu numai că sporiţi calităţile caracterului dvs., dar deseori apar şi recompense, ca arme cu încărcătură magică sau cantităţi mai mari de aur. Misiunile diferă mult unele de altele. Uneori trebuie să eliberaţi cavouri sau

Cele mai importante întrebări legate de battle.net



■ **UN DERBEDEU BĂTRÂN**
Acest monstru pare decrepit şi firav. Dacă îl întâlniţi în battle.net, s-ar putea să vă demonstreze repede contrariul.

După cum ştiţi, exorcizările sunt mai amuzante dacă se fac cu câţiva prieteni. Aici vă răspundem unor întrebări referitoare la paradisul de jocuri battle.net al lui Blizzard.

Va exista din nou un singur server battle.net?

Nu, pentru început vor exista patru servere, dintre care unul se află în Europa, iar celelalte pe coasta apuseană şi răsăriteană a SUA şi în sud-estul Asiei. Cel din Europa este conectat direct la linia suedeză a Telecom şi s-a dovedit foarte stabil şi rapid pe parcursul testărilor.

Pot juca şi pe un alt server?

E posibil. În mod standard veţi fi cuplat la serverul european, dar puteţi alege oricare alt server. Legătura (Ping) este însă mai proastă.

Care este numărul maxim de caractere care pot participa împreună?

Până la opt caractere, care nu diferă între ele mai mult de cinci nivele. Astfel, se vor evita situaţiile în care personajele foarte puternice le dezvoltă prin protecţie pe cele mai slabe.

Cum se va evita cheat-ul?

În acest sens, Blizzard a muncit într-adevăr mult. Battle.net este separat în două părţi: un domeniu liber şi unul închis. În ultimul, caracterele şi toate informaţiile importante sunt salvate pe server, manipulările fiind astfel excluse. Aceste caractere pot fi folosite doar pe acest server şi nu pot fi exportate. În battle.net-ul deschis, probabil că după lansare vor apărea îndată şi super-personajele. Aici va fi posibil exportul personajelor din modul single player, adică de pe HDD-ul de acasă.



LA TACLALE Prin funcţia de chat încorporată, se pot purta discuţii principiale sau vă puteţi înjura.



SALVAŢI PĂDUREA TROPICALĂ În a treia lume de joc vă luptaţi prin sălbăticia de nepătruns. Nu vă puteţi descurca aici decât cu vrăji speciale sau cu arme extrem de bune.



Îmi place Vrăjitoarea, pentru că nu are nimic în comun cu stilul forţei brute a colegilor. În locul acesteia, monştrii sunt ţinuţi la respect cu atacuri magice.

clădiri de monştrii care le asediază. Alteori, fierăriţa din sat vă roagă să-i aduceţi înapoi un obiect pierdut sau să eliminaţi un adversar deosebit.

Unul din punctele cele mai importante din *Diablo* a fost de exemplu goana după râvnitele obiecte speciale, armuri magice, care apăreau în întregul joc doar o singură dată şi erau greu de găsit. *Diablo 2* dezvoltă acest principiu. Obiectele amintite sunt în continuare prezente, însă risipite şi împuţinate; cine găseşte un obiect marcat auriu poate fi într-adevăr fericit. Pentru a nu frustra prea tare jucătorul, a mai fost introdusă o categorie suplimentară: într-unele din armurile pe care le veţi găsi pe parcursul călătoriei puteţi introduce nişte pietre preţioase care îmbunătăţesc mult calităţile acestora. Veţi afla singuri de-a lungul jocului ce fel de îmbunătăţiri aduc rubinele, smaraldele şi safirele. Noi vă oferim deocamdată un singur tip: culoarea pietrei preţioase nu are o importanţă majoră.

Controlul eroului este extrem de simplu; practic, întregul joc poate fi controlat cu ajutorul mouse-ului. Cu un clic stâng vă mişcaţi eroul sau atacaţi. Enervanta apăsare neîntreruptă a butonului, necesară la jocul precursor, a fost eliminată. Atâta timp cât ţineţi tasta mouse-ului apăsată, eroul dvs. atacă. Tastelor de funcţii le pot fi atribuite diferite arme sau formule magice, pentru a avea acces rapid în situaţii de criză la posibilităţi de apărare sau de atac. Cu încă o apăsare a tastei deschideţi diverse meniuri: inventar, ecranul caracterului, skill tree. O hartă transparentă, afişabilă în orice moment, vă împiedică să vă pierdeţi orientarea, chiar şi în cea

Ca începător, nu trebuie să mă tem că n-am nici o şansă?
Nu. Dacă doi jucători doresc să se lupte între ei, ambele părţi trebuie să fi atins măcar nivelul nouă.

OK, am ajuns la nivelul 9 şi un barbar de nivelul 40, prost dispus, vrea să mă transforme în carne tocată. Ce am de făcut?
Nu mai e chiar aşa de uşor cu player killing-ul. Mai întâi, că luptele nu sunt posibile decât în afara oraşelor. Acolo trebuie să ieşiţi dacă doriţi să declaraţi război cuiva sau să dezactivaţi modul de luptă. După cum vedeţi, este imposibil să fiţi pândiţi de vânători cu sânge rece. De îndată ce un personaj periculos vă declară război, vă deplasaţi printr-o formulă magică în oraş şi setaţi pe neutru relaţia cu personajul respectiv; astfel, acesta nu vă mai poate ataca. Cea mai bună protecţie însă rămâne în continuare jocul cu prieteni şi protejarea partidei cu o parolă.

Pot face schimb de obiecte fără surprize?
Da, cel puţin în interiorul oraşelor. O interfaţă nouă vă permite un comerţ sigur. În exteriorul oraşului intervine din nou vechiul sistem: unul aruncă obiectul, celălalt îl ridică. Urmăriţi în continuare ca nimeni să nu vă fure obiectul de sub nas.

Gradul de dificultate (normal, nightmare, hell) poate fi setat şi la partidele de battle.net?
Da, cu condiţia ca personajul dvs. de battle.net să fi învins răul înainte, în modul normal, pentru a putea trece în cel nightmare. Acelaşi lucru este valabil şi pentru gradul de dificultate "hell".

Vor exista planificatele guild halls?
Momentan încă nu există, dar s-ar putea ca acest feature să fie pe viitor inclus.

Se oferă ceva special pentru guilds?
Nu direct, însă pe fiecare server există un domeniu pentru fiecare dintre cele cinci clase. Pe lângă întâlnirea cu cei din aceeaşi breaslă, aici creşte şi şansa de a putea schimba obiectele căutate. Arcuri şi arbalete, de exemplu, veţi găsi mai ales la amazoane.

Se percepe o taxă pentru battle.net?
Făcând abstracţie de costurile de provider pentru legătura dvs. de Internet, distracţia este ieftină.

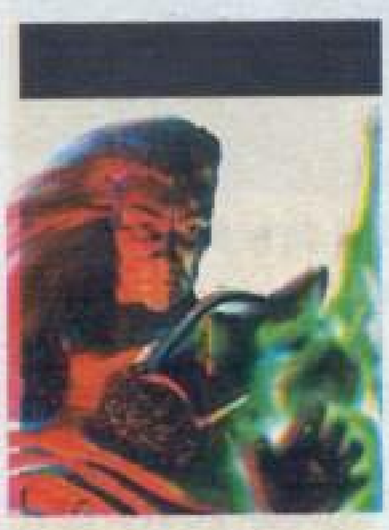
De ce battle.net nu a fost şi el testat?
Pentru că battle.net încă nu funcţiona în momentul realizării acestui test. Dar promitem solemn că în numărul următor vom analiza în amănunt calitatea şi performanţele modului multiplayer.



EROIC Barbarul se aventurează în teritoriile întunecate. Aveţi curajul de a-l urma în battle.net?



ARAHNOFOBIA Nu e pentru oameni cu insectofobie. În această zonă mişună păianjeni otrăvitori de dimensiuni uriaşe.



...Sunt necromant pentru că îmi place posibilitatea creării unei armate proprii a întunericului. Nemorţii luptă alături de mine până cad, iar dacă puterile sclavilor mei nu fac faţă unui adversar, contribui şi eu cu atacuri magice.

mai mare îmbulzeală de luptă. O altă funcţie specială vă arată toate obiectele care se află momentan pe ecran, aşa că în mod sigur nu veţi uita nici o armă, licoare de vindecare sau bucăţică de aur. Încă o îmbunătăţire importantă ţine de posibilitatea eroului dvs. de a o lua la sănătoasa în caz de forţă majoră. Dacă adversarii sunt superiori ca număr şi nu vă mai acordaţi nici o şansă de a câştiga bătălia, o apăsare a butonului de control imprimă eroului un sprint formidabil, pentru o perioadă limitată.

Funcţia de salvare necesită ceva mai multă răbdare. Puteţi salva nivelul doar dacă părăsiţi jocul; la întoarcere, personajul se află din nou în baza principală a lumii respective a jocului. Acelaşi lucru este valabil şi în eventualitatea unei înfrângeri în luptă. Într-o anumită măsură, vă treziţi din nou la viaţă în tabăra principală, uşurat de o mare parte a inventarului. Pentru a pune din nou mâna pe obiectele pierdute, trebuie să vizitaţi locul decesului dvs. şi să vă preluaţi propriul



SCURTĂTURĂ Prin punctele de răscruce, care funcţionează ca nişte teleportoare, economisiţi o mulţime de formule Town Portal.

Vremuri bune, vremuri rele

Cele mai importante noutăţi şi îmbunătăţiri ale lui *Diablo 2*

Vremuri bune ...	
Diablo	**Diablo 2**
Puterea şi mana trebuie revigorate prin licori.	Ambele valori se regenerează de la sine cu timpul, dar procesul se petrece mai repede cu ajutorul licorilor.
Fără vraja portalului de oraş trebuiau parcurse distanţe mari, pentru a ajunge înapoi în spaţiul sigur al oraşului.	La toate punctele importante există câte un punct de răscruce. Dacă acesta a fost activat, veţi fi teleportat îndată la destinaţie.
Figurile se mişcau tot timpul cu aceeaşi viteză.	Eroul dvs. aleargă pentru o vreme, în funcţie de valorile atributelor şi rezistenţei sale.
Nu se putea şti cu exactitate de câtă energie mai dispuneau adversarii în timpul luptelor.	Se afişează câte o bară a adversarului atacat, foarte utilă mai ales la adversarii intermediari şi la cei finali.
De multe ori obiectele erau trecute cu vederea, pentru că abia se deosebeau de fundal sau erau complet acoperite de monştri morţi.	O apăsare pe tasta Alt scoate la iveală toate obiectele aflate în sfera de acţiune. Astfel nu veţi mai pierde nimic.
De multe ori se pierdeau obiecte valoroase în îmbulzeala luptelor.	În cazul în care consistenţa scade la zero, nu mai puteţi utiliza obiectul, dar acesta rămâne şi poate fi reparat în oraş
Nu se ştia niciodată ce se va întâmpla în momentul atingerii lăzilor.	Majoritatea lăzilor au nume precise, care descriu efectul.
Comerţul a însemnat o orgie complicată şi obositoare de clicuri.	Datorită unei interfeţe noi, negoţul este simplu, rapid şi transparent.
Vremuri rele...	
Licorile pentru refacerea sănătăţii şi manei au efect instantaneu.	Durează ceva vreme până ce băuturile îşi fac efectul, care poate fi hotărâtor în lupte.
Salvarea a fost posibilă în orice moment, prin Quicksave. În hrubele mai mari se evita pribegia înapoi spre oraş.	Salvarea este posibilă doar dacă se părăseşte jocul. Dacă reîncepeţi cu personajul salvat, vă veţi găsi la punctul iniţial al actului respectiv.
Inventarul a fost prea mic. De aceea, la fiecare cinci minute se vrăjea câte un portal spre oraş, pentru a vinde obiectele. Mai târziu, personajele purtau cu ele doar obiectele cele mai valoroase.	Inventarul este în continuare prea mic, dar prin unele modificări s-a generat artificial mai mult spaţiu: tomul conţine multe suluri de papirus ale unui vrăjitor, aurul nu mai ocupă spaţiu, curelele sunt mai mari.



VACANŢĂ DE AVENTURIER În aceste colibe trăiesc băştinaşi pigmei, care îi judecă sumar pe invadatori, după cum au putut afla cei doi tipi din oală.



■ ORIBIL
Când 50 de monştri încearcă să elimine doi eroi bine pregătiţi, pare că în iad a explodat un bol de salată.

Vă stă la dispoziţie o singură rezoluţie, dar asta nu constituie o problemă. Realmente, rareori vezi 640x480 puncte care să arate atât de bine.

cadavru. Abia apoi intraţi din nou în posesia întregului echipament. Jucătorii foarte buni îşi pot chiar îngreuna situaţia, deoarece în modul profesionist nu mai e posibilă ridicarea propriilor rămăşiţe pământene. Cine moare o dată, mort rămâne.

Grafic, *Diablo 2* oferă o unică rezoluţie de 640x480 puncte, ceea ce pare destul de puţin în era unor efecte cum sunt cele din *Wheel of Time* sau *Unreal Tournament*, dar în pofida aşteptărilor, funcţionează excelent. Peisajele, care sunt redate în continuare dintr-o perspectivă izometrică, greu mai pot fi depăşite în ce priveşte bogăţia de detalii. Mai ales în ultimele nivele ecranul va abunda în efectele luminoase ale marilor bătălii. Jucătorii care aleg caracterul Vrăjitoarei se pot aştepta la adevărate focuri de artificii. Din păcate, în faza de testare a acestei calităţi grafice a survenit o problemă de performanţă. Chiar şi pe calculatoarele high-end au apărut sacadări sau blocări ale imaginii.

Jocul încă nu se localizează în România, aşa că vom fi scutiţi de traduceri ale denumirilor unor monştri; trecuţi prin procesul de traducere, aceştia nu mai par atât de fioroşi. La auzul unor nume ca Spuma Mlaştinii cel Luptător, Cap-de-Lemn-Pumn-de-Cherestea sau Prinţul Mocirlelor, gamerii înrăiţi mai degrabă ar muri de râs decât de frică.

În final, câteva explicaţii pentru lipsa test center-ului. Deoarece testul *Diablo 2* a fost întocmit în ultima clipă, iar battle.net-ul nu era încă activat, vom reveni în numărul următor asupra ansamblului de performanţe cu un mic reportaj legat de battle.net.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch



OPINII

Atenţie: Diablo 2 creează dependenţă şi vă va răpi tot timpul liber!

Andreas Sauerland

În 1997, când a apărut Diablo, a fost realmente un joc de consens; toţi îl aveau, toţi îl iubeau şi cine îl începea nu se mai putea opri. Îmi iau curajul de a profeţi că şi pe cea de-a doua parte o aşteaptă o soartă asemănătoare. Chiar dacă sunteţi începător nu veţi avea nevoie de mai mult de cinci minute pentru a vă obişnui cu principiul jocului. După cel târziu jumătate de oră veţi scoate telefonul din priză, iar peste o oră, dacă sună cineva, nu mai deschideţi uşa. Luptele purtate cu adversari din ce în ce mai puternici în diferitele lumi ale jocului, măcelărirea a tot ce mişcă şi creşterea treptată a aptitudinilor eroului dvs. vă oferă o satisfacţie diabolică la propriu. Handicapuri ca inventarul prea amărât şi sistemul neobişnuit de salvare nu prea intră la socoteală; factorul de dependenţă este mult prea mare pentru asemenea comparaţii. Dacă achiziţionaţi acest joc, veţi avea o singură problemă majoră: prietenii nu vă vor mai vedea o bucată de vreme. Pe de altă parte, mai există şi battle.net...



OPINII

Primul joc, de luni întregi, alături de care faci cu plăcere din noapte zi.

Petra Maueröder

Ar trebui să fiţi deja de mult în pat, dar totuşi... Cunoaşteţi şi dvs. această senzaţie? Acea stare indescriptibilă de fericire generată aparent de banalităţi, cum ar fi descoperirea unei "securi a măcelurilor cu două tăişuri"? Dacă da, atunci sunteţi un adevărat Diablo şi trebuie să cumpăraţi partea a doua. Singurul aspect criticabil: doar 640x480 puncte şi imagini sacadate. Nu o dată Amazoana mea a murit într-o manieră mai puţin victorioasă, din cauza unei pauze prelungite a calculatorului, într-un moment în care îţi vine să trimiţi cu cea mai mare plăcere programatorii în iad. Ca atare, primarul din Tristram avertizează: sub 128 MB buna dispoziţie vă este serios periclitată. Grafica merită însă oricum văzută; cine joacă pentru prima oară rămâne copleşit de minunatele peisaje, de efectele speciale care îţi provoacă frisoane şi de scheletele luptătoare animate foarte cool. Din fericire, principiul simplu al jocului a fost păstrat; "adevărate" RPG-uri ca *Icewind Dale* sau *Baldur's Gate 2* vor mai fi destule. *Diablo 2* nu este altceva decât *Diablo 1*, însă (mult) mai vast, (ceva) mai frumos, (rezonabil) mai complex şi îmbunătăţit pe ici pe colo. Ne revedem pe battle.net!

PUNCTAJ — Diablo 2

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Diablo 2
În pofida întârzierii, Blizzard a reuşit: *Diablo 2* constituie noul punct de referinţă a jocurilor action-RPG.

Nox
Vânătoarea de monştri e în mediul ei printre nenumăratele clonele de *Diablo*.

Darkstone
O izbutită epopee fantastică desfăşurată în hrube misterioase 3D.

Diablo
Originalul a reprezentat la vremea respectivă un gen complet nou.

Satanica
Un horror comic de cel mai scăzut nivel.

GRAFICĂ .... Bine
640x480 puncte nu au arătat niciodată aşa de bine

SUNET .... Bun
Muzică variată şi cu atmosferă

CONTROLUL .... Foarte bun
În cicnci minute s-a înţeles totul.

MULTIPLAYER .... Foarte bun
În battle.net vânătoarea furnizează multă satisfacţie

91%
SATISFACŢIE

NECESAR	**RECOMANDAT**
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 650 MB	HDD: 1,5 GB

GRAFICĂ	**SUNET**
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal.3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 3

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Pole again position?

FACTS ■ PRODUCĂTOR **MicroProse** ■ DISTRIBUITOR **Hasbro** ■ PREŢ **cca. 45 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără limită de vârstă**

PE SCURT
- Datele sezonului 1998
- 16 piste
- Condiţii meteo variabile
- Condiţii ale pistei variabile
- Opt ghide de conducere
- Telemetrie
- Un model de maşină

Ultimul simulator a ieşit la timp la iveală pentru a prinde sfârşitul acestui sezon. Şi în pofida gurilor rele, s-a instalat totuşi în pole position.



■ AVANTI FERRARI Asta este o chestiune aleatorie pentru că şi Sauberele şi Minardi pot fi la fel de rapizi ca bolizii din Maranello.

Uitaţi de transmisiile plicticoase de Formula 1, renunţaţi la pauzele publicitare. Cu Grand Prix 3 puteţi vedea cum se pot câştiga mai multe curse decât Schumacher şi cum condusul este un lucru greu chiar şi la un PC.

Motoarele gem, şoferii şi-au aţintit privirea spre semafoare. Nimic nu mişcă. Dintr-o dată urlă cauciucurile şi 22 de bolizi saltă înainte. În îmbulzeala generală, şoferii încearcă să se depăşească, să se evite şi totodată să-şi închidă culoarul în faţa urmăritorilor. Abia la sfârşitul primei curbe grupul se aranjează cât de cât şi fiecare participant se concentrează asupra propriei curse.

Formula 1 înseamnă gălăgie, agitaţie şi, înainte de toate, foarte multă adrenalină. Tocmai aceasta este atmosfera pe care a vrut să o atingă designerul de jocuri Geoff Crammond. Metoda pentru a realiza aceasta este după părerea sa realismul pur, iar cele peste un milion de simulatoare Grand Prix dovedesc că aici are dreptate, cu doar două jocuri care au fost într-adevăr de succes. Fără a ieşi niciodată la lumina reflectoarelor, Crammond a reuşit să devină unul dintre cei mai cunoscuţi producători din lume. Patru ani de zile a lucrat împreună cu două mici echipe de programatori la ceea ce el denumeşte ca fiind cel mai perfect simulator de Formula 1 la ora actuală.

Grand Prix 3 oferă tot ce se aşteaptă de la un astfel de program. Toate pistele, echipele şi şoferii (în afara lui Jaques Villeneuve) sezonului 1998 sunt cuprinşi în simulator, chiar şi cele mai mici abţibilduri ale sponsorilor se regăsesc pe locurile potrivite. Prin cele patru moduri sunt integrate în joc toate elementele care la urma urmei oferă lucrurile obişnuite. Cursa



RĂBDARE ÎN POFIDA FEBREI DE ADRENALINĂ Pe circuite cum sunt cele ale Gran Prix-ului din Monaco aveţi nevoie de multă răbdare. Depăşirile prea curajoase duc la un sfârşit trist - atât timp cât damage-controlul nu este dezactivat.



... conduce ca Eddie Irvine pentru că se grăbeşte şi se supraestimează uneori. Gura lui mare din chatul multiplayer nu este cu nimic mai slabă decât originalul.

Scandalul volanelor

Deţineţi un volan în valoare de 150 de dolari şi nu merge brici. Asta miroase a bluf. După patru ani de dezvoltare aşa ceva nu este permis.

PC Games a testat ore în şir diferite calculatoare, volane şi versiuni de drivere, pentru a vă putea da un punct de reper dacă hardware-ul dvs. va fi sau nu sprijinit de Grand Prix 3. Concluzia noastră: Grand Prix 3 suportă doar volanele care se bazează pe două axe. Volanele cu trei axe (Microsoft SideWinder Force Feedback) pot fi utilizate în joc doar cu două axe. Asta înseamnă că puteţi utiliza doar una dintre cele două pedale. Fie că conduceţi în exclusivitate cu ghizi de conducere şi apelaţi la frâna automată ori utilizaţi butoanele digitale de foc. Astfel bineînţeles vă puteţi lua adio de la adevărata senzaţie de conducere şi de la timpii optimi ai turelor. Faptul că se lucrează deja la un patch nu a putut fi confirmat încă definitiv de distribuitorul Hasbro, ci doar faptul că la aceştia nu au fost descoperite probleme în cursul testărilor.



■ PREA BUN PENTRU GP3
Volanul de referinţă al PC Games alături de multe produse de marcă nu este sprijinit în mod optim de Grand Prix 3. Nervii sunt programaţi.

Funcţionează:	**Nu funcţionează:**
Guillemot Ferrari	Microsoft Side Winder FF
Fanatec LeMans	Thrustmaster Pro Digital Racing Wheel
Fanatec LeMans SE	Genius Speed Wheel
Fanatec Monte Carlo	Interact V4 FF Racing Wheel
Thrustmaster F1 (Bj.94)	Thrustmaster Nascar Super Sport
Saitek R100	



DIN UMBRA DE VÂNT Cine nu se comportă ca un adevărat pilot de curse şi nu conduce neînfricat nu are nici o şansă de succes.



... ... l-a ales pe Michael Schumacher deoarece ca perfecționist își finisează ore întregi mașina în setup. Câștigarea campionatului din ediţură îi dă dreptate.



PREZENTAREA AXEI PE VERTICALĂ O mândrie deosebită a programatorilor este integrarea axei verticale în simulator. Doar astfel sunt posibile asemenea zboruri.



ŞOFAT ÎN CEAŢĂ La o perspectivă bună nu se poate decât visa la o cursă pe ploaie.

10 dorinţe pentru GP4

Dragă Geoff Crammond, pentru următorul tău joc am avea cu toată modestia zece dorinţe:

Modul de carieră: Aruncă o privire asupra lui Racing Simulation 2 de la Ubi Soft. Dorim ca şi în Grand Prix 4 să începem într-o mică echipă ca şoferi necunoscuţi şi să avem performanţe bune. Asta ar spori cu mult motivaţia pe o perioadă îndelungată.

Comunicarea cu boxele: Nu avem nimic împotriva omuleţilor comici care în Grand Prix 3 îşi agită steguleţele lor, însă o comunicare radio autentică cu boxele ar fi fost un supliment frumos. Astfel s-ar şti unde s-a produs un accident sau că urmăritorul se apropie iminent.

Efectele sonore: Ni s-a povestit că data viitoare se vor folosi sunete complet noi pentru zgomotele de motor. În afară de asta vrei să susţii şi Dolby Surround - suntem curioşi. Pentru că ar fi extrem de util să se audă din care parte se apropie adversarul.

Controlul: Dacă vei mai uita vreodată să sprijini toate volanele uzuale, vom veni personal până la Oxford pentru a-ţi arăta ce este cu adevărat un Force Feedback!

Pistele: Ştim că ai deja cele mai noi date referitoare la toate circuitele. De aceea ar fi frumos dacă data viitoare le-ai şi utiliza. Un singur exemplu: linia dreaptă de start / finish din Brazilia va trebui să devină în Grand Prix 4 denivelată.

Vehicule realiste: E clar, încercările sunt enorme. Totuşi ne dorim date diferite de performanţe ale bolizilor, nu numai cele ale piloţilor. Astfel ar spori tentaţia de a câştiga campionatul şi cu un vehicul mai slab.

Safety-Car: Pe lângă runda de introducere din Grand Prix 3 ne mai lipsesc şi întreruperile cursei. Tocmai îmbulzeala de la Start provoacă accidente care până acum nu au avut ca urmare un steag roşu.

Meniuri mai proaspete: Navigarea de la meniul principal la opţiuni, setări ale cursei sau la selectarea pilotului ar putea deveni mai simplă. Încetişor vine momentul în care trebuie să te debarasezi de designul din anul 1996.

Modul multiplayer: De fapt acesta este deja perfect, însă trucul cu tasta de pauză nu mai este permis în nici un caz.

Comentariul sportiv: Ei bine, nu trebuie să fie cine ştie ce vedetă la microfon, dar cel puţin un replay cu comentariu ar îmbogăţi atmosfera. Apropo: şi unghiurile camerelor din reluări merită să fie îmbunătăţite!

rapidă este concepută pentru acel jucător care vrea să parcurgă una din cele în total 16 piste fără antrenament, strategie şi alte luxuri. Durata cursei în acest caz ca şi în toate celelalte moduri poate fi limitată la maximum trei ture, astfel fiind posibile chiar şi în scurtele pauze de prânz mai multe jocuri.

La cursele rapide, cine vrea să aibă măcar o şansă la rezultate cât de cât bune ar trebui să abordeze întâi modul test drive pentru a se obişnui cu comportamentul maşinii proprii. Trebuie să faceţi acest lucru pentru că gradul de dificultate din Grand Prix 3 este atât de ridicat încât începătorii nu au nici o şansă de a se califica între primii 20 de piloţi, nici chiar dacă aleg cele mai simple setări ale dificultăţii. Test drive-ul oferă posibilitatea de a face cunoştinţă cu traseele şi, înainte de toate, cu propriul vehicul. Aveţi traseul la discreţia dvs. cât doriţi şi puteţi să vă atingeţi nederanjat limitele. Cine vrea să facă şi un lucru mai util în acest mod poate parcurge circuitul cu viteză maximă pentru a intra apoi în boxe, pentru evaluarea datelor de telemetrie. Printr-o analiză exactă a celor în total 20 de grafice se poate determina în ce măsură se lasă adaptate reglajele vehiculului la stilul propriu de conducere. Setup-ul se poate de asemenea efectua în boxe, aici putându-se face relativ comod peste 40 de reglaje diferite ale vehiculului. Din păcate, nu aflaţi imediat ce efecte vor avea noile setări asupra comportamentului bolidului. Astfel pilotului înverşunat nu îi rămâne altă alternativă decât să iasă de fiecare dată pe pistă pentru a testa noile performanţe ale vehiculului său.

Îndată ce, după un lung sfârşit de săptămână petrecut cu testări, sunteţi cât de cât mulţumit de maşină puteţi să riscaţi o cursă fără punctaj: aşa se numeşte în *Grand Prix 3* acel sfârşit de săptămână care se dispută în afara sezonului. Aici vi se oferă aproape tot ce face dintr-un Grand Prix un Grand Prix: două antrenamente libere, o calificare,



PERLE ÎNLĂNŢUITE La start se cere un simţ foarte delicat. Atât pedala, cât şi tastatura îngreunează găsirea poziţiei potrivite a pedalei virtuale de acceleraţie.

Telemetria

Şcoala înaltă a Formulei 1 este setup-ul maşinii.



CURBA FORMELOR **Cu un spoiler nou şi cu starea transmisiei câştigaţi încă 35 km/h.**

Acest grafic al treptei (galben), vitezei (roşu) şi turaţiei (albastru) arată că setupul standard pentru circuitul Hockenheim nu este cel mai bun. Treptele 1 până la 5 sunt utilizate la toate turaţiile şi de aceea nu trebuiesc modificate. Treapta a şasea însă nu este utilizată decât până la valoarea de mijloc a turaţiei, prin urmare rezistenţa faţă de aer este prea mare. După ce aţi reglat spoilerele mai jos şi treapta a şasea a fost puţin lungită se constată următoarele: treapta a şasea este utilizată într-un domeniu mai mare de turaţie, iar viteza finală este de 330 km/h în loc de 295 km/h.

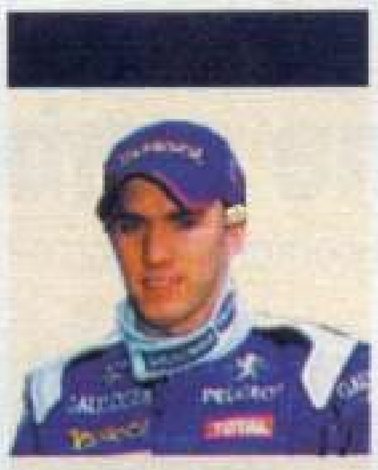


O CHESTIUNE DE SETARE **Unul din mai multe ecrane supraîncărcate de setup.**



STIL LIBER **A trece cât mai repede de apă - o idee simplă, implementare grea. Deoarece nu se poate vedea ce urmează dincolo de maşina pe care doriţi să o depăşiţi, trebuie să aveţi încredere în zeiţa Fortuna.**

warm-up-ul şi, bineînţeles, concursul în sine. Limitele de ture şi de timp ale regulamentului FIA sunt valabile şi în Grand Prix 3, fapt care contribuie puternic la stoarcerea nervilor. Piloţii controlaţi de computer dau într-adevăr senzaţia că s-ar urmări între ei şi pe jucător şi îşi dau silinţa doar în cazul unei regresii. Şi restul regulilor din FIA Sporting Code şi-au găsit locul în acest simulator, astfel aproape că nu există nimic ce i-ar putea lipsi unui fan de Formula. Regula de 107% însă a rămas pe dinafară, deoarece, potrivit afirmaţiei lui MicroProse, prea puţini jucători ar fi manifestat destulă răbdare pentru calificare şi ar fi fost prea lenţi pentru a se putea califica pentru vreo cursă.



... se simte ca Nick Heidfeld pentru că cu toate că este supermotivat nu poate participa din cauza licenţei din 1998. Dragă Georg peste doi ani te lăsăm şi pe tine să participi.

Cursa propriu-zisă începe cu o încălcare a regulilor din partea lui Crammond: în loc să se efectueze runda de încălzire, campionatul este deschis direct cu primul tur. Însă, odată cu stingerea farurilor de start, Grand Prix 3 satisface toate aşteptările. Lupte dure pentru poziţii imediat după start, hârjoneli încrâncenate şi totuşi corecte în timpul turelor şi îmbucurător de multe depăşiri asigură curse palpitante şi variate. Pentru a atinge acest lucru Geoff Crammond a trebuit să se îndepărteze puţin de maxima sa de realism: în cursele adevărate domină strategia boxelor, depăşirile sunt o excepţie rară. Deoarece comportamentul diferiţilor piloţi simulaţi (care au valori individuale pentru agresivitate, aptitudini de conducere etc.) este mai insistent decât în realitate, se vor încerca şi depăşiri care nu au nici o şansă, paturile de pietriş sunt des solicitate, iar carambolurile sunt inevitabile. De acestea este afectat şi jucătorul care parcurge impecabil traseul, putând deveni uşor victima unui concurent mai violent.

Modelul virtual al lui *Grand Prix 3* se află deasupra oricărei bănuieli. Chiar dacă toţi ghizii pilotului sunt activaţi, veţi dezvolta foarte repede

Din păcate nu aflăm imediat ce efecte au modificările din setup asupra comportamentului maşinii.

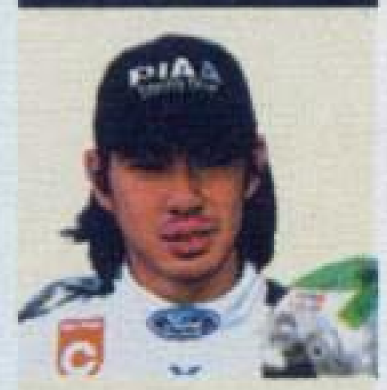


PREA FRUMOS PENTRU A FI SINGUR **Modelul foarte detaliat este utilizat la toate cele 22 de vehicule. Diferenţele se manifestă doar prin culoarea vopselei.**



ZBOR LA ALTITUDINE JOASĂ Carambolurile sfâşie bolizii. Rămăşiţele care zboară prin aer sunt spectaculoase, însă nu afectează propriul vehicul.

un simţ pentru vehicul având iluzia condusului adevărat. După puţine ore, jucătorul dezvoltă un simţ sigur al felului în care se va comporta vehiculul la frânare, cât de repede se poate parcurge o curbă - fără a ieşi în peisaj - şi cum puteţi recăpăta controlul asupra unui bolid care a intrat în vrie. Acest lucru este la fel valabil pentru un Ferrari, un Sauber sau un Minardi: pentru toate vehiculele conduse de jucător din păcate există doar un singur model fizic, nici în acest punct Crammon nu a reuşit să facă faţă propriilor exigenţe. În timp ce bolizii controlaţi de PC prezintă un comportament cât de cât realist, obţinând astfel şi rezultate credibile ale curselor, singura diferenţă între aceştia şi modelul condus de jucător este doar vopseaua. Pretinzând că astfel s-a dat o şansă şi fanilor Sauber de a se bucura de o victorie Grand Prix, MicroProse s-a încumetat să-i ofere jucătorului un singur model de vehicul. Astfel însă provocarea de a câştiga tocmai cu acest Sauber un concurs nu este cu nimic mai mare decât acea a unui Ferrari. Singura alternativă este să activaţi datele performanţelor piloţilor din sezonul 1998, astfel măcar ceilalţi piloţi vor fi la fel de tari sau slabi ca în acest an. Dacă utilizaţi opţiunile "concurenţi



...... împreună cu japonezul Tora Takagi cel ocolit de noroc are cel mai mare coeficient de eşec. De când utilizează toţi ghizii de conducere a scăpat de poziţia permanentă de pe ultimul loc.

Gradul de dificultate este atât de ridicat încât începătorii nu vor avea nici o şansă nici măcar cu cele mai simple setări ale jocului pentru a se califica.

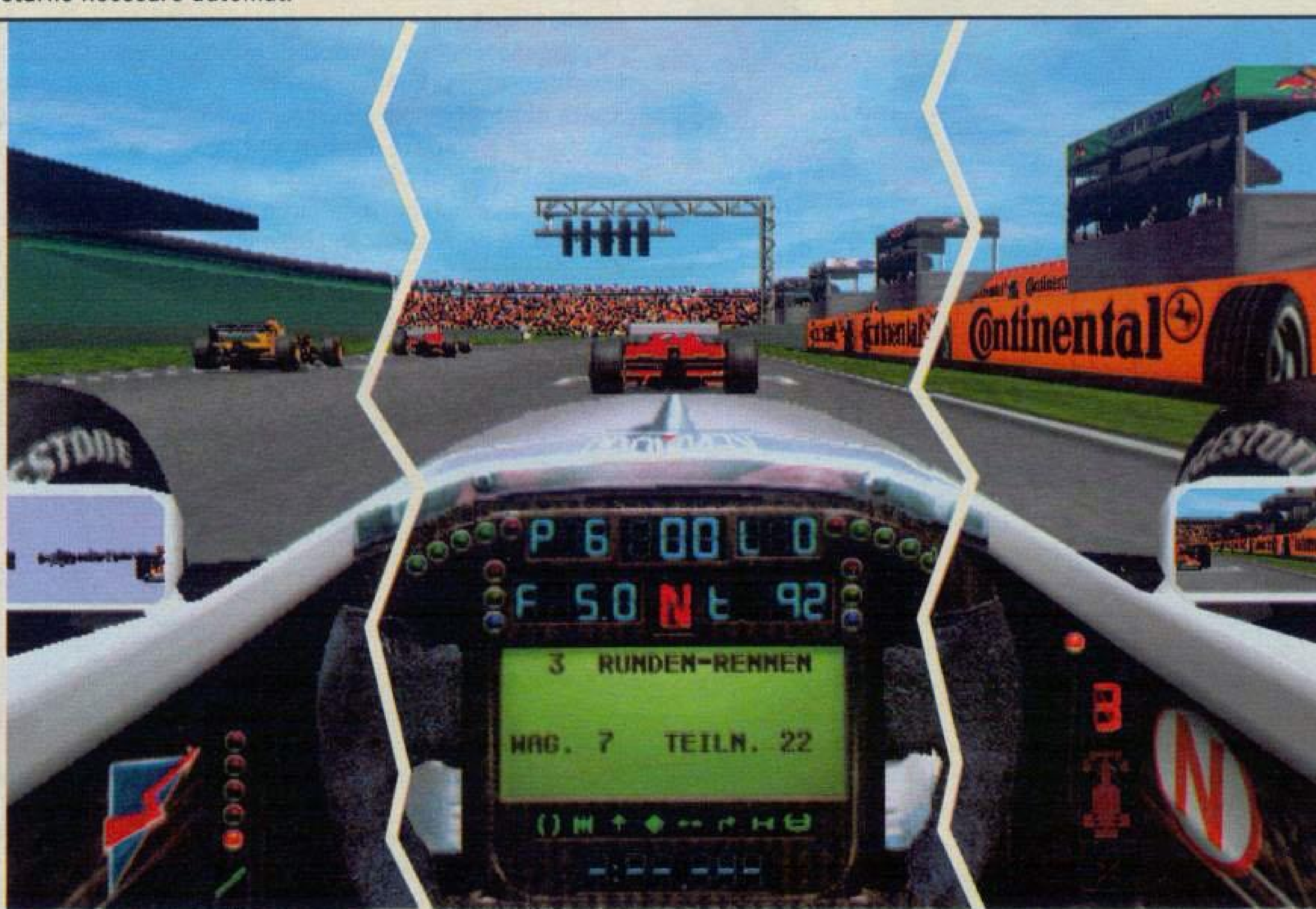


PITSTOP Animaţiile din boxe au fost preluate fără modificări din GP2.

Frumos sau rapid, sau mai bine ambele?

Asemenea simulatoarelor sofisticate grafic, trebuie să găsiţi şi în Grand Prix 3 un compromis între opulenţa optică şi viteza mare de rulare. Dacă doriţi, jocul face setările necesare automat.

Încă înainte de prima lansare a programului începe testul Grand Prix 3, în care simulatorul compară vitezele de redare în diferitele moduri grafice. După acestea decide independent care rezoluţie şi ce grad de detalii va fi utilizat; jucătorul poate însă să facă la orice oră propriile setări. Asta ar şi trebui să facă, întrucât Grand Prix 3 a propus şi la sistemele High-End modul mai lent de software la o rezoluţie mică. Însă cea mai mare rezoluţie în modul 3D şi cu toate detaliile rula la fel de repede. În calitate de cumpărător trebuie neapărat să încercaţi cele mai bune setări.



APT PENTRU COMPROMISURI Stânga: cea mai simplă şi mai rapidă setare. Mijloc: setarea propusă de program pentru un PIII 500 cu 640x480 pixeli şi toate detaliile. Dreapta: Nonplusultra cu 1.280x1.024 pixeli şi toate detaliile.

Duelându-se cu sine

Nu tot ce luceşte e aur - însă nu există doar puncte negative. În Grand Prix , chiar şi testerilor cu experienţă le vine greu să avanseze un verdict categoric.

GRAFICA

Grafica jocului nu numai că este rapidă, ci şi frumoasă. În timp ce pe screenshoturi apar efecte în trepte, vehicule plutitoare şi alte neconcordanţe, în jocul propriu-zis sunteţi mult prea ocupat pentru a putea recepţiona astfel de mărunţişuri.





Greşeală peste greşeală. Ba plutesc maşinile cu un metru deasupra solului, ba se vede prin obiecte, iar ocazional dispar chiar şi jumătăţi de maşini. Trebuie să perseveraţi, domnule Crammond!

CONTROLUL

În pofida realismului mare, controlul intră repede în sânge. Aveţi senzaţia că staţi într-adevăr la volanul unei maşini. După scurt timp se ştie exact cât de repede se poate lua un viraj.

Grand Prix 3 se poate controla cel mai bine dacă aveţi hardware-ul corespunzător. Însă cele mai bune şi mai scumpe nu sunt şi performante. Jocul refuză colaborarea cu toate combinaţiile volan-pedale.

SUNET

Meniurile sunt combinate cu o muzică foarte plăcută. În timpul simulării, mulţumită zgomotelor relativ autentice de motor apare şi atmosfera de curse, fiind sonorizate chiar şi boxele.

Toate maşinile sună la fel - şi anume ca în precursorul vechi de patru ani Grand Prix 2. Urechile nu sunt răsfăţate de vuituri complexe de motor, iar localizarea concurenţilor nu este înlesnită de un 3D Sound.

MODUL MULTIPLAYER

Modul multiplayer a ieşit aproape exemplar: selectaţi, intraţi, conduceţi. Nu există căderi ale legăturii, nu apar blocaje de date. Chiar şi pe sistemele clasei mijlocii cursa se poate savura în toată splendoarea ei.

Ajunge o apăsare pe tasta de pauză şi deja preia PC-ul pilotajul. Partenerii de joc nu pot observa acest lucru decât dacă lipseşte fumul în timpul frânărilor dinaintea virajelor.

UTILIZAREA DE CĂTRE ÎNCEPĂTORI

Instalaţi şi conduceţi. Cine nu doreşte să se confrunte cu opţiunile şi cu meniurile, *Grand Prix 3* îi oferă satisfacţie instantanee. Chiar şi setările grafice sunt preluate automat de program.

Un curs interactiv de şoferi lipseşte la fel de mult ca indiciile asupra efectelor pe care le vor avea setările bolidului. Programului îi lipseşte o structură care să uşureze utilizarea acestuia.

SETUP-UL VEHICULULUI ŞI TELEMETRIA

Prin telemetrie puteţi înregistra peste 20 de date pentru a le compara între ele. Cu 44 de reglaje maşina poate fi optimizată pentru orice pilot.

Dacă ar fi mai puţin, ar fi mai bine. În orice caz, de pe monitoarele supraîncărcate lipsesc indiciile care să sugereze ce se poate face cu toate aceste date şi pentru ce sunt concepute de fapt butoanele frumos colorate.

MODELUL MAŞINII

Sistemul realist şi în orice caz foarte credibil al conducerii asigură împreună cu controlul bun ca jucătorul să se simtă imediat ca la el acasă. Ai spune chiar şi că simţi cum treci peste denivelări.

Oricât de bun ar fi modelul maşinii, tot mai lipsesc vreo zece tipuri. Găsirea unor date cât de cât realiste pentru toate echipele nu ar trebui să fie o problemă prea complicată pentru echipa lui Geoff Crammond.

COMPORTAMENTUL ADVERSARILOR

Piloţii controlaţi de PC acţionează inteligent, fair şi credibil - însă din fericire nu conform realităţii. Pentru că este îmbulzeală şi se depăşeşte, cu siguranţă nu vă veţi plictisi.

Stilul de conducere a PC-ului are şi părţi negative, dacă jucătorul este implicat. Se întâmplă deseori să vă pierdeţi poziţia din cauza unui carambol în care aţi fost implicat fără vină.

VREMEA

Ploaia în sine nu este nimic nou, adaptarea grafică şi probabilitatea de a apărea pe durate unei curse impune însă standarde noi. Pentru prima oră ploaia contribuie la satisfacţia oferită de joc.

Un efect al ploii sunt cortinele de apă ridicate de bolizi. Care este efectul acestora asupra jocului depinde de setările grafice: sistemele mai lente redau pete opace de culori, sistemele High End oferă voaluri realiste de gri.

PITSTOPUL

Puteţi intra oricând în boxe pentru a schimba cauciucurile sau să alimentaţi cu carburant. Puteţi alege individual momentele optime sau puteţi asculta de funcţia automată a jocului care vă dă sfaturi bune.

La cursele scurte automatul renunţă: în timpul unei curse de opt ture, opţiunea de a intra la boxe în cea de-a şaptea tură ridică bănuieli în legătură cu inteligenţa artificială. Animaţiile personalului din boxe provin din *GP2*.

Concluzie: E oare *Grand Prix 3* un simulator bun sau nu. Este un joc bun sau prost? La ambele întrebări se poate răspunde afirmativ, cu conştiinţa împăcată căci la urma urmei contează senzaţia de conducere şi satisfacţia la joc. Şi din acestea *Grand Prix 3* poate oferi o sumedenie. Totuşi ne putem aştepta la un patch din partea lui MicroProse, care să înlăture greşelile de grafică şi susţine toate volanele şi pedalele uzuale.

Testcenter — Grand Prix 3

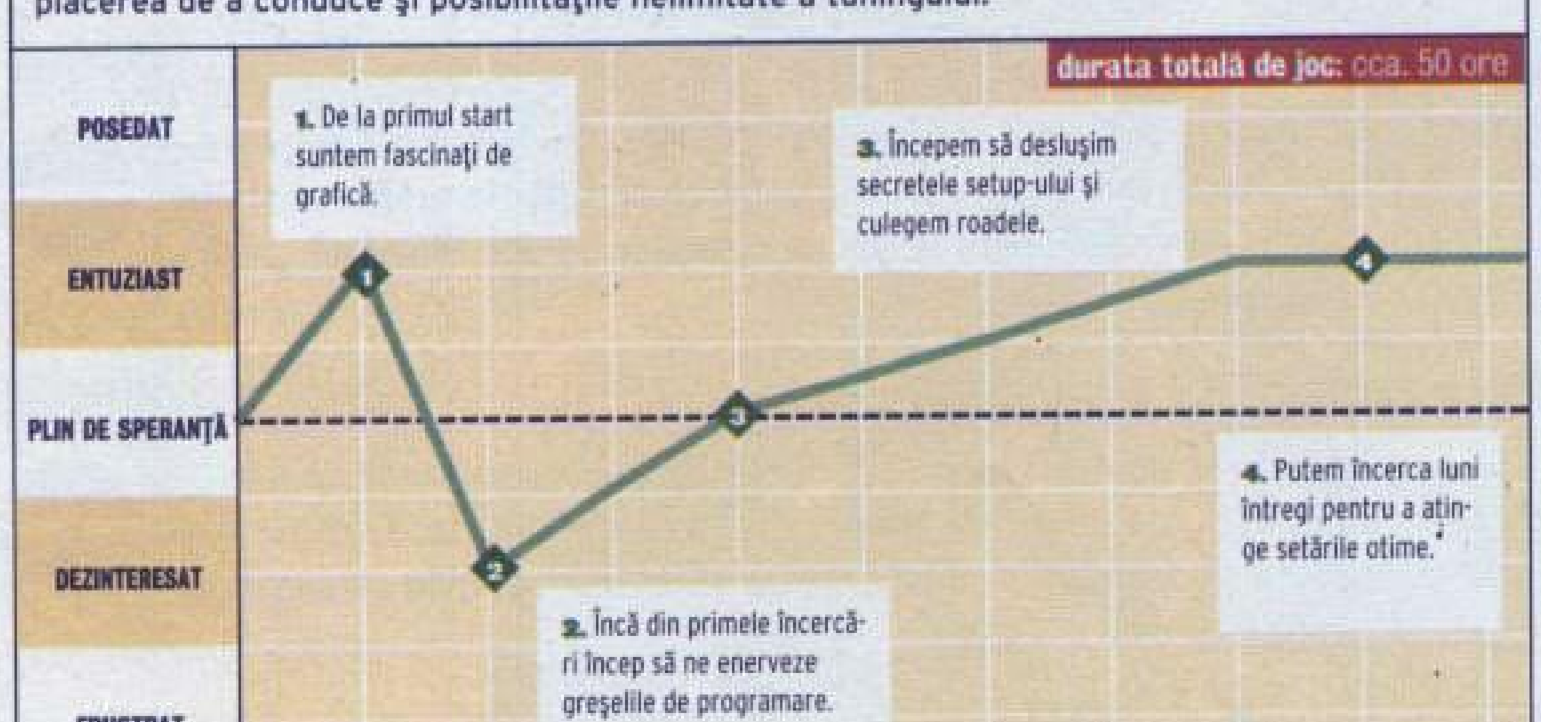
ASTFEL FUNCŢIONEAZĂ JOCUL PE PC-ul DVS.

PROCESOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Software	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
G400 (Matrox Milenium G400)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Savage4	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
GeForce	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim

LEGENDĂ: Tehnic imposibil · Inacceptabil · Acceptabil · Optim

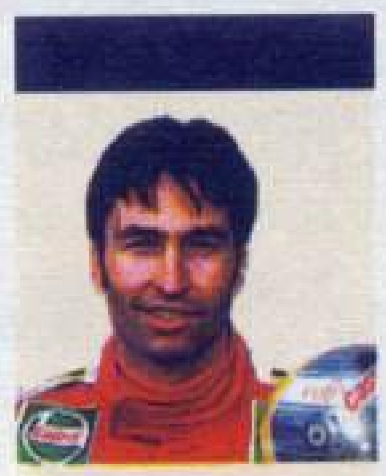
CURBA MOTIVAŢIEI

Plăcerea şi suferinţa sunt foarte apropiate în *Grand Prix 3.* Pe timp ce trece însă învinge plăcerea de a conduce şi posibilităţile nelimitate a tuningului.





FOC LIBER Exploziile de motor nu oferă doar poziţii noi, de acestea profită şi atmosfera.



... şi Heinz Harald Frentzen nu au doar umorul în comun, ci şi ghinionul.

egali" sau "aleatoriu" şi setaţi aptitudinile piloţilor la 100%, veţi constata puterea incredibilă a adversarilor controlaţi de computer. Totuşi, asupra comportamentului la conducere acest fapt nu are nici o influenţă.

Highlight-ul inovator al programului este sistemul meteo. Înaintea fiecărui concurs sunteţi informat de evoluţia vremii, dacă trebuie să vă aşteptaţi la ploaie - însă nu este sigur dacă aceasta va veni într-adevăr. Dacă începe ploaia, pista devine mai întâi lunecoasă, apoi udă, pentru ca după ploaie să se usuce încetişor. Acest lucru se desfăşoară în mod inegal: în timp ce o porţiune a pistei este deja complet uscată, pe alte porţiuni se mai pot



OPINII

Asta se întâmplă când un singur programator vrea să facă totul. Prea multele probleme şi erori nu erau necesare!

Florian Stangl

Acesta este rezultatul dacă un singur programator vrea să facă tot şi pur şi simplu nu termină la timp. Geoff Crammond este cu siguranţă un corifeu în domeniul său, iar nenumăratele amănunte care ne-au enervat ar fi fost eliminate încă din timp de o echipă de designeri cu aceleaşi drepturi. Problemele cu volanele, eroarea designerilor din modul multiplayer şi sistemul antic de meniuri nu sunt permise la o perioadă de patru ani de dezvoltare. Faptul că Grand Prix 3 fascinează totuşi vine de la senzaţia aproape perfectă de conducere şi posibilitatea variată de a lucra cu vehiculul şi cu pistele, pentru a avansa de fiecare dată cu o zecime de secundă. În nici un alt joc pilotul nu poate sesiza atât de bine când ameninţă bolidul cu deraparea. Chiar şi cu controlul prin tastatură, de cele mai multe ori maşina poate fi scoasă din vrie. Vechile date de sezon încă se mai pot suporta, chiar şi greşelile evidente de grafică. Mult mai important este că perspectiva din carlingă nu numai că pare realistă, ci permite chiar şi aprecierea corectă a curbelor şi a poziţiei adversarilor. Totuşi: cine a jucat ore în şir Grand Prix 2 se va întreba cu siguranţă ce a făcut domnul Crammond în toţi aceşti ani.



IEŞIT ÎN PEISAJ Efecte de sunet îngrijorătoare, pietriş în aer şi o groază de timp pierdut nu sunt unicele consecinţe. Poate suferi şi spoilerul.



OPINII

Vreau să am impresia că mă aflu într-adevăr pe o pistă de Formula 1.

Harald Wagner

Am aşteptat ani în şir apariţia lui Grand Prix 3 şi mă aşteptam la simulatorul perfect. Păi uite că Grand Prix 3 nu a devenit cel mai bun simulator. La toate colţurile şi capetele se regăsesc greşelile designerilor: greşeli mai mici şi mai mari, dorinţe neîmplinite şi lipsuri ale interfeţei de utilizare care strică plăcerea. Însă nu astea sunt elementele cele mai importante dacă este vorba de un joc. La urma urmei vreau să conduc. Vreau să am impresia că pot controla un bolid de 600 cai putere, că pot face faţă unei concurenţe puternice şi, înainte de toate, că mă aflu într-adevăr pe o pistă de Formula 1. Şi toate acestea mi le poate oferi Grand Prix 3: pierd la fiecare rundă o zecime de secundă? Telemetria îmi va spune cum pot deveni mai rapid. Încearcă să mă scoată de pe pistă Häkkinen? Îl iau eu în runda următoare! Vreau să simt că zbor? După câteva minute de Grand Prix 3 garantat îmi curg pâraie de sudoare de pe frunte, adrenalina-mi fierbe în vene şi pur şi simplu am chef de a conduce, de a lupta şi de a învinge! Ce se poate cere mai mult de la un simulator de Formula 1?

găsi băltoace adânci. Pentru a putea conduce pe asemenea suprafeţe este nevoie de experienţă. Aderenţa se reduce, chiar şi curbele uşoare devin un pericol şi manevrele bruşte se termină uşor în patul cu pietriş. Cea mai mare nenorocire adusă de ploaie este însă faptul că vehiculele din faţă ridică apa şi trag o cortină deasă de stropi în spatele lor. Acest nor aproape impenetrabil este pus extrem de impresionant în scenă de *Grand Prix 3* şi împiedică eficient încercările de a vă apropia sau chiar de a depăşi concurentul.

Sezonul campionatului este de fapt miezul lui *Grand Prix 3.* Aici vă selectaţi întâi echipa, apoi toate cele 16 sfârşituri de săptămână ale sezonului 1998. Nu există un mod de carieră, în care să puteţi schimba echipa şi să participaţi la mai multe campionate consecutiv. În timp ce simulatorul este superior tuturor concurenţilor săi din punct de vedere al senzaţiei de conducere, în ceea ce priveşte bogăţia de variante este



... conduce cu Mica Salo, deoarece este la fel de tânăr şi de pur. Cei doi au în comun problemele cu setupul maşinii - repetitio est mater studiorum.

pură mediocritate.

Nici din punct de vedere tehnic simulatorul nu poate convinge în unanimitate. De exemplu toate zgomotele s-au preluat fără modificare de la precursor iar aşa-zisul sistem 3D nu permite nici măcar localizarea pe cale acustică a adversarilor intraţi în depăşire. Şi mai dezamăgitoare este grafica. Cu toate că este rapidă sau detaliată (pe sistemele rapide chiar şi ambele concomitent), la o privire mai atentă ochiul este deranjat de unele elemente. Astfel nu există decât un singur model de vehicul care a fost doar îmbrăcat în 22 de texturi diferite. Din păcate efectul nu este prea convingător, mai ales că în 1998 mulţumită aripilor laterale - între timp interzise - existau mari diferenţe de design între diferitele tipuri de vehicule. În afară de asta se pare că engine-ul 3D utilizează pentru redare un amestec din poligoane tridimensionale şi imagini plane - altfel nu se pot explica efectele de trepte inestetice de la marginea obiectelor, interferenţele şi vehiculele care zboară cu până la un metru deasupra pistei. Toate elementele programului par a-şi avea originea în *Grand Prix 2.* De exemplu, se pot regăsi aceleaşi greşeli grafice, structura meniului a fost preluată aproape nemodificată şi chiar şi relictul dos al calibrării Joistick-ului există ca înainte. Ultimul element este complet inutil într-un joc pentru Windows 9x şi duce la probleme masive cu volanele cărora le-am dedicat o rubrică specială.

Harald Wagner
Andrei Ritok-Schotsch



PE CD-ROM!
Gustaţi adevărata atmosferă a curselor din video-ul nostru.



SPECTATORI DE CARTON Tribunele spectatorilor sunt umplute până la refuz de păpuşi bidimensionale. Adevăraţii spectatori stau în faţa televizorului.

TEST — Grand Prix 3

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Racing Simulation 2
Grafic nu mai este actual, însă este superior mulţumită nenumăratelor moduri de joc.

Grand Prix 3
Tehnic nu este perfect, însă datorită senzaţiei de conducere este totuşi printre cele mai bune simulatoare.

F1 2000
Un joc de curse tehnic foarte solid, dar care intermediază puţină senzaţie de conducere.

F1 World Grand Prix
Grafica penibilă fură tot realismul simulatorului.

Formel Eins 99
Joc de curse cu accentul pe acţiune, care nu poate oferi nimic fanului de simulatoare.

GRAFICĂ .... Bună
Rapidă, însă nici frumoasă şi nici lipsită de erori.

SUNET .... Deficitar
Zgomote mult prea subţiri fără efect 3D.

CONTROL .... Foarte bună
Cu volanul potrivit este foarte bun.

MULTIPLAYER .... Mulţumitor
Pilotul automat fură prea mult din satisfacţie.

86%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HDD: 80 MB	HDD: 360 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 6 Internet 6
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✔



■ **A GUSTAT SÂNGELE**
Christopher se alătură, împotriva voinţei sale, comunităţii vampirilor. A vrut tot timpul să se teamă de Dumnezeu.

Pot să mai iau o porţie?

Colţi ascuţiţi şi arme încărcate: Vampire face o sinteză genială între acţiune şi RPG

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Nihilistic Software** ■ DISTRIBUITOR **Activision** ■ PREŢ **cca. 45 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Deja apărut** ■ **Nerecomandat sub 12 ani**

PE SCURT
- O petrecere în patru
- 65 de formule magice
- Lupte pline de acţiune
- Control simplu
- Joc în Evul Mediu şi în prezent
- Inovaţie multiplayer

Răsuflând din greu, aşteptaţi în negura unui colţ de stradă lăturalnică şi urmăriţi cu ochii injectaţi fiecare mişcare a unei fetişcane care se duce mult prea distrată spre casă. Un rânjet vă dezveleşte caninii, apoi înaintaţi rapid şi muşcaţi. Sângele vi se scurge din ambele colţuri ale gurii. Când trupul firav cade spre sol, îl culcaţi cu atenţie. Câteva clipe mai târziu aţi dispărut...

Pe canapeaua psihiatrului, acolo unde în mod normal se lamentează nevroticii oraşului, se adună în curând o droaie de oameni care discută, cu dantură de plastic în gură, despre sinistre escapade nocturne. Câteva ore singur cu Vampire te fac să te cutremuri până-n vine, atâta-i sigur. Prin redacţie, unii deja se furişează pe coridoare de parcă ar fi voievodul întunericului în persoană. Ce se află în spatele acestui fenomen? O epidemie virală? Nu, ci un joc care, în pofida unor mici bug-uri, vă prinde irezistibil.

Jocul îl începeţi în rolul cavalerului cruciat Christophe, care porneşte în Praga la vânătoare de demoni, de dragul atrăgătoarei călugăriţe Anezka. Nimic ieşit din comun; la urma urmei, pentru ce sunt eroii? Cu sabie, ghioagă sau bardă în mână şi cu Biblia-n cap, vă aventuraţi pentru prima oară într-un cavou de vampiri, înghiţind cu greu în sec. Nu vă aşteaptă o peşteră oarecare, fără atmosferă. Făcliile vă proiectează violent umbra pe pereţi, după fiecare colţ vă aşteptaţi la lucruri îngrozitoare, se aud murmure şi scârţâituri pretutindeni. Pe scurt, vă simţiţi incomod ca în copilărie, când bunica vă trimitea în pivniţă după de-ale gurii. Toate par îngrozitoare şi fantastice. Faptul că personajul principal are înfăţişare hazlie când fuge este repede trecut cu vederea şi devine un aspect secundar. Oricum, nu vă rămâne prea mult timp pentru distracţie. Nici nu începeţi bine, că deja sunteţi atacat de troli zbârciţi şi cocoşaţi, precum şi de şobolani care se simt deranjaţi la ospăţul unui stârv de cal. Este gongul primei runde. Creaturile iadului cad în şir, pe capete. Controlul apărării lui Christophe, cu lovituri şi împunsături, este impresionant de simplu în aceste minute de început, deoarece nu trebuie neapărat să cunoaşteţi menirea mai multor taste decât cele două ale mouse-ului. Faptul că, în pofida acestuia, mai daţi şi pe lângă e mai degrabă efectul valurilor de adrenalină care vă inundă pe moment.

După mai puţin de o jumătate de oară şi trei nivele, vă aflaţi faţă în faţă cu prima prinţesă vampir, o bestie care poartă câteva braţe smulse de la alţii ca podoabă pe umeri. Harşt! Jos cu ea, afară la aerul proaspăt şi înapoi la Anezka, pentru a vă bucura de glorie şi admiraţie.

Primiţi şi mai mult: tânăra nurlie s-a îndrăgostit bine de tot de dvs. şi pare că vă-mbie. Dar întrucât nu vrea să-i maculaţi castitatea, o luaţi la

goană în frigul nopţii, autocompătimindu-vă, spre cea mai apropiată cârciumă. Mare prostie: pe acest traseu sunteţi întâmpinat, muşcat şi transformat într-un vampir. Cum a putut Dumnezeu permite un aşa destin îngrozitor? Ce să faceţi în chestiunile de amor? Cum să vă-mpăcaţi cu veşnicia? Ce mai rămâne cât de cât uman? Şi cum puteţi evita să fiţi vânat de alţi eroi? Dilema devine şi mai grea când Anezka e răpită de un necunoscut.

Pentru moment, slavă lui Dracula, familia de vampiri gândeşte în locul dvs., informându-l pe Christophe despre legile lor - între timp, devenite şi ale lui - şi despre forţele sale speciale. Pe de o parte, ar fi chestiunea cu cele 65 de discipline: formulele pentru vrăji trebuie exersate, fiind vitale în luptele de mai târziu. Adversari de dimensiunile unor camioane se înghesuie sub luna plină ca turiştii în grădinile de vară. Unul dintre aceştia, foarte corpolent şi cu trei orificii bucale, vă ronţăie foarte uşor capul în învălmăşală, îndată ce v-aţi apropiat prea mult de el. Un altul, zbârcit ca o stafidă şi înaripat, vă dă târcoale şi vă scarpină de parcă aţi fi o eczemă. De ce vă deranjează asta? Contrar legendelor vehiculate, vampirii sunt foarte vulnerabili chiar şi în faţa mijloacelor convenţionale, ca de exemplu lovituri. Sunt practice atunci când, în situaţii incomode, se trimit răvaşe de amor sub forma unor mingi de foc. Pe lângă aceasta, o alternativă preţioasă poate fi hipnotizarea unor animale domestice ca vârcolaci sau fantome, pentru a vă oferi sprijinul. Foarte utilă este şi vraja de marionetă, cu ajutorul căreia puteţi declanşa un haos ce face ravagii în propriile rânduri ale duşmanului. Ce concluzii tragem de aici? La evoluţia personajului trebuie să acţionaţi cu un scop precis. Unele formule magice nu pot fi evitate dacă doriţi să treceţi întreg prin joc, iar altele nu sunt decât pierdere de timp.



VREMURI MODERNE Spre sfârşit, factorul cool creşte la fiecare secundă. Până şi paltonul lui Cristopher ajunge lejer la nivel de Matrix. La fel creşte şi gradul de dificultate a luptelor. Personajele puternice sunt importante.

Nicidecum Diablo. Cu toate că şi armele speciale întreţin motivaţia, cel mai important este story-ul.

A doua lecţie de vampir se referă la sânge. Aveţi nevoie de el pentru a putea aplica disciplinele. De îndată ce provizia proprie a organismului dvs. scade, vă pierdeţi cumpătul şi atacaţi tot ce mişcă. Pentru a evita acest moment neplăcut, trebuie neapărat să purtaţi suficiente fiole de rezervă cu dvs. sau să apelaţi la gâturile apetisante ale trecătorilor. Doar că la aceasta patrula oraşului reacţionează deosebit de agresiv.

A sosit momentul să faceţi cunoştinţă şi cu protagoniştii rolurilor secundare în petrecerea dvs. Wilhelm, un luptător cu experienţă, a



EPPUR SI MUOVE! În negura halei, umbrele vii par extrem de bizare. Sunt rapide şi îndemânatice.

Frişca de pe tort

Versiunea localizată a jocurilor diferă de original de multe ori în unele puncte. Se poate renunţa complet la sânge într-un joc cu vampiri?

În comparaţie

engleză	germană
	
CURS DE ANATOMIE În ochii dvs., efectele evidente amplifică atmosfera?	**FUNCŢIE ECONOMICĂ** În versiunea germană, adversarii apar mai puţin spectaculos.

Deja în prealabil se discutase aprins, legat de Vampire, ce cale va fi aleasă de Activision pentru varianta germană. Iată că suspansul s-a sfârşit: jucătorii din spaţiul germanic au fost privaţi de dreptul de a savura jeturile de sânge, nu vor vedea demonii cu coastele golite şi nici capetele monştrilor nu se vor rostogoli de-a dura. Ce se schimbă prin aceasta la joc? Nu mult, şi totuşi... Oricât de binevenită ar fi limitarea violenţei vizibile, un lucru este cert: un vampir care cade ca un sac ud nu oferă prea multe ochiului. Rămâne deci o chestiune de gust, la fel cum şi sincronizarea unui film distorsionează valoarea artistică a acestuia. Vocile germane sincronizate sunt mult mai blânde. Astfel, o parte a ambianţei malefice a fost înlocuită cu atmosfera filmelor de după-amiază. Din acest punct de vedere, cei din România se pot socoti încă norocoşi, dacă facem abstracţie de efectele psihice nocive pe care aceste jocuri le pot avea asupra unui tânăr.



DIN CĂLUGĂRIŢĂ, COCOTĂ Anezka s-a schimbat, însă privind cu ochii bărbatului lucid, schimbarea e plăcută. Grafica este şi ea agreabilă.



FLUTURAT Echipa a avut prea puţin timp pentru podoabe grafice cum sunt perdelele fluturând. De aceea ne bucurăm deja de patch cu funcţie de pauză cu tot.

fost trimis de clan pentru a vă sta alături ca antrenor. Cu experienţa sa, acest personaj devine punctul de echilibru pe care se poate baza întreaga grupă. Pasiva Serena vine ca un cadou din partea unui vampir-şef, iar prin forţele sale magice reprezintă un ajutor semnificativ. Această femeie degajă erotism prin vocea ei; ea reprezintă, de altfel, singura componentă erotică a echipei, mai ales la stingerea setei de sânge... În fine pe energicul Erik îl eliberaţi dintr-o temniţă, fapt pentru care vrea să vă slujească pentru tot restul vieţii. Puteţi seta în orice moment personajul pe care doriţi să-l conduceţi personal. Ceilalţi sunt controlaţi de computer, la întâmplare, fie într-o manieră agresivă, fie într-una mai pasivă.

Urmează misiuni comandate de familiei care s-a implicat cu alte clanuri într-un război sfânt al vampirilor. În scop de spionaj, vă infiltraţi în laboratorul necromanţilor, unde se practică profanarea cadavrelor. După aceasta veţi face bucăţele un uriaş de lut, pentru a apăra pe locuitorii inofensivi ai unui cartier al oraşului. În căutarea lui Anezca, vă furişaţi prin nişte canale, în care vă atacă personaje cam nasoale. În cele din urmă, vă luptaţi cu vrăjitori echipaţi în nişte haine tare nostime, care au oarecare legătură cu dispariţia iubitei personajului. Pe parcurs vă sar necontenit în cale schelete, zombi, gnomi şi tot felul de creaturi de pe cealaltă lume. Paleta personajelor primelor 15 ore se rotunjeşte cu partenerii de discuţie, de la rabin până la negustori de oameni, care îl ajută pe erou fie fără recompensă, fie prin punerea în evidenţă a capacităţilor eroului.



DESERT În Viena se servesc meniuri bizare. Mâncare în prealabil bine spânzurată.

Până aici apar doar câteva elemente negative. Pe de o parte, companionii jucătorului manifestă ocazional puternice slăbiciuni de orientare, rămân pentru o perioadă scurtă încâlciţi între ei sau se izbesc de canturi. Apoi, faptul că perspectivele camerei sunt cu atâta îndemânare selectate la unele secvenţe intermediare, încât, ocazional, în locul feţei unei figuri i se prezintă cel mai preţios obiect dorsal. Cel mai semnificativ element neplăcut este faptul că nu se poate salva în orice moment dorit. De aceea la schimbarea cadrelor se rescrie de fiecare dată stadiul jocului. Cine doreşte să stăpânească salvările, trebuie să viziteze cavoul familial respectiv, unde este permisă salvarea liberă şi exclusivă. E adevărat că după puţin timp, graţie formulelor magice, veţi putea ajunge în câteva clipe oriunde doriţi. Pentru început se pare că plângerile cumpărătorilor sunt pre-programate (vezi chenarul "Pană de salvare").

Să ne întoarcem la aspectele pozitive. Tensiunea duelurilor sporeşte cu fiecare tip nou de adversar şi cu fiecare disciplină suplimentară. De exemplu, tocmai aţi păşit pe teritoriul unor tipi gen Nosferatu care la prima impresie par destul de slabi.

O grafică unică: de la cer la clădiri şi efecte, totul fascinează.

Însă când vă lansaţi în atac, bestiile devin dintr-odată invizibile. Acestea apar în interval de câteva secunde, lovesc şi dispar din nou. Urmează iar un atac pe la spate. Sângele începe să vă clocotească şi vă puneţi întrebarea unde se poate asimila acest truc al transparenţei...

Doar două tipuri de jucători nu-şi vor găsi satisfacţia la lupte. În primul rând, aceia care nu utilizează oferta de discipline şi lovesc neîndemânatic cu măciuca. În al doilea rând, cei care îşi suprasolicită hardware-ul. Căci de îndată ce imaginea devine sacadată, pierdeţi privirea de ansamblu în învălmăşeală. Greu e şi cu tacticile hei-rup a la *Diablo*: cine doreşte să aplice unu la unu atacurile frontale ale acestui clasic beneficiază foarte repede de o extracţie a caninilor.

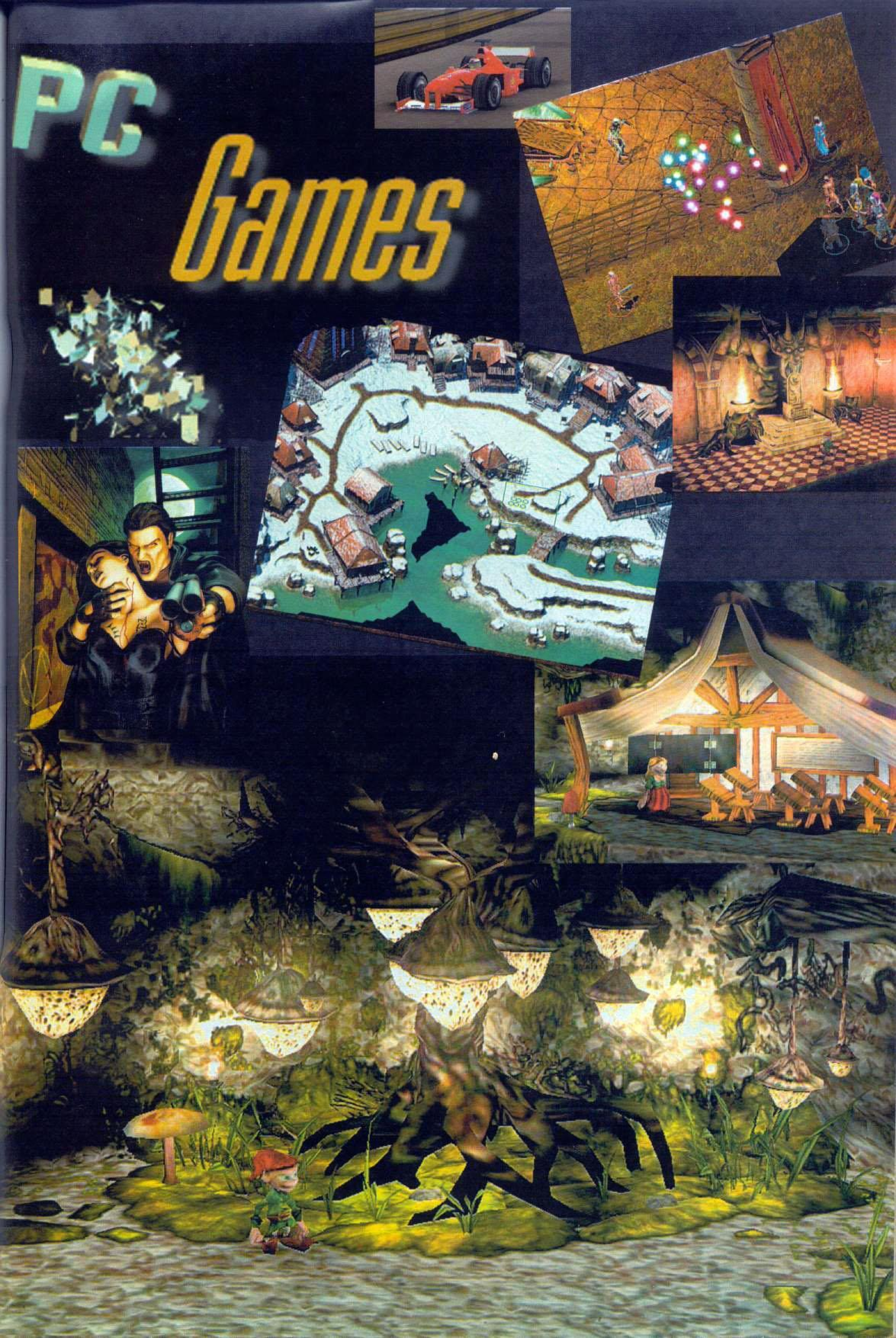
Ajuns în Viena, a doua staţie a jocului, după Praga, tot în Evul Mediu, veţi soluţiona mistere uşoare, veţi sări peste acoperişuri, la lumina lunii, pentru a găsi intrarea secretă în domul Sf. Ştefan, la lumina zilei vă furişaţi din colţ în colţ, vă veţi măsura cu luptători cu sabie, cu mici căpcăuni de piatră, cu umbre vii şi cu cavaleri, trebuind şi să evadaţi din

Pană de salvare

Ce face o echipă de designeri în al cărei concept fanii au găsit un element oribil? Un patch rapid.

După abia două zile de Vampire, în comerţul american liniile de telefoane ale lui Activision s-au încins. Aproape fiecare apel critica acelaşi punct: funcţia de salvare. Cu toate că sistemul nu este o greşeală de programare, ci parte a conceptului iniţial, a dat-o totuşi complet în bară. Nu mai are importanţă, producătorul a reacţionat. Până la începutul lui iulie, patch-ul corespunzător va fi pus la dispoziţie şi vor mai veni următoarele...

1. salvare liberă oriunde
2. o tastă de pauză pentru lupte
3. îmbunătăţiri ale comportamentului adversarilor
4. suport modem mai bun pentru jocul pe Internet


PC Games

Testcenter — Vampire: The Masquerade

Instalat și rulează


Bernd Holtmann

Dacă doriți să jucați *Vampire: The Masquerade* cu toate detaliile și la o rezoluție înaltă, ar trebui să dețineți un calculator cât de cât performant. Satisfacția adevărată începe de la un Celeron 400 cu placă Voodoo3.

- meniul de opțiuni promite o creștere remarcabilă a vitezei de rulare. Aici setați mai întâi detaliile la minimum, apoi dezactivați imaginile animate ale caracterelor. Reflexiile pot fi păstrate.
- Atenție: reducerea rezoluției aproape că nu are nici un efect.

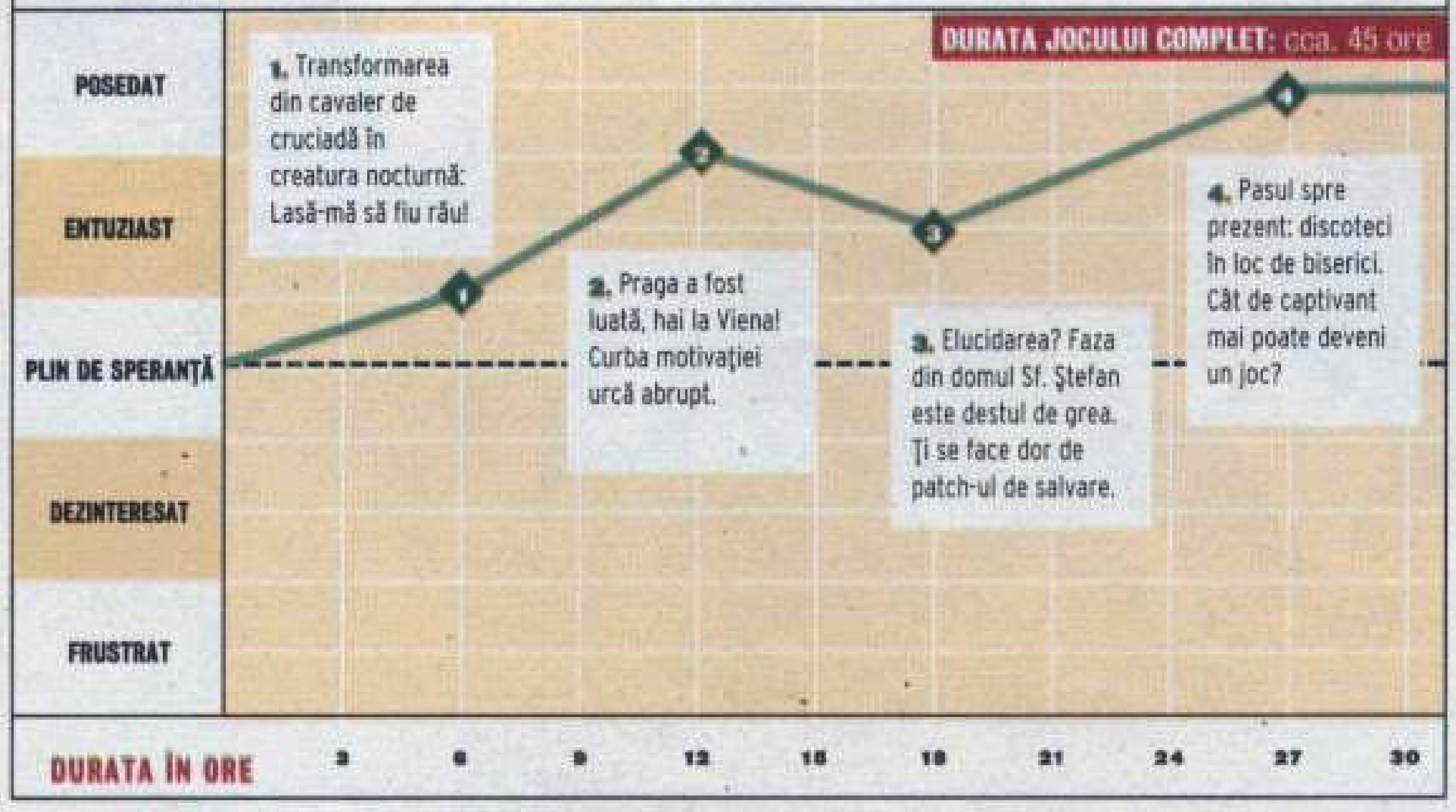
Așa rulează jocul pe PC-ul dumneavoastră

PROCESOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium G400	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
Savage4	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim

GLOSAR: Tehnic imposibil · Inacceptabil · Acceptabil · Optim

CURBA MOTIVAȚIONALĂ

Trebuie să ne lipsim de comparații. *Vampire* nu este *Baldur's Gate* și nici *Diablo*, ci cu totul altceva. Story-ul, luptele de acțiune și realizarea caracterelor asigură alternativ curbe de motivație.



Teatru de păpuși

Coordonarea unui vampir decurge foarte ușor și în 3D. Aici vă arătăm de ce.

Cel mai mult utilizați mouse-ul pentru comenzi standard, în timp ce cu tastatura coordonați mișcările camerei și manevrele speciale. Nu aveți nevoie de mai mult de zece minute de antrenament.

Coloana de cifre:

8 camera urcă
2 camera coboară
4 camera se rotește spre stânga
6 camera se rotește spre dreapta
+ apropie imaginea (zoom +)
- îndepărtează imaginea (zoom -)

Mouse:

0 aleargă/utilizează/atac/-vorbește
R utilizează disciplina activată
G Atac alternativ

Ce senzație când cavalerul cruciat manevrează lansatorul de flăcări!

temnița unui bonvivant. Când ajungeți din nou în Praga și reușiți să o vedeți pentru o clipă pe Anezka, în condiții curioase, lumea se întunecă. Prima parte a jocului s-a sfârșit. Cut!

Vă treziți în 1999 în laboratorul unui cercetător dement de vampiri din Londra. Coloana muzicală și adversarii au devenit mai moderni. Acompaniați de sunete industriale, cercetătorii aruncă neîncetat cu apă sfințită, soldații vă invită la un grătar cu lansatoarele de flăcări, iar puștile cu alice vă mai fac câteva găuri în zdrențele și așa deja destul de aerisite. E un fel de a spune că dacă ai deja o mie de ani, nu te mai doboară nimic. Imediat după asta, ca măsură educativă, veți ușura de haine un hoț care a vrut să vă buzunărească, apoi vă legați părul în coadă și aruncați o privire liniștită asupra modernei metropole: mașini, lămpi, multe lucruri noi, care trebuie întâi înțelese. E păcat că vechii prieteni povățuitori nu vă mai stau la dispoziție. Însă la într-un moment decisiv va apare oricum un înlocuitor pentru aceștia. Mai târziu vi se alătură și o damă de bordel și un Nosferatu. Pașii acțiunii devin mai rapizi spre sfârșitul jocului,


OPINII

Roba din dulap și dantura de plastic în gură spune totul. Mi-am găsit jocul preferat.
Daniel Ch. Kreiss

Sunt conștient că, pe de o parte, cu entuziasmul meu de vampir întind nervii colegilor, însă pe de altă parte mi-e totuna. De o veșnicie nu m-a mai prins atât de tare un joc. Cred că așa o afirmație îi este permisă unui începător! Înainte de toate, mă fascinează stilata împărțire a story-ului în Evul Mediu și prezent: de la muzica de orchestră se trece la beat-uri industriale, costumele de epocă devin haine de lac și piele. Cu tot respectul cuvenit, e cool! Pentru a rămâne totuși fair play, trebuie să spun că începătorii trebuie să fie atenți la început: numai cine își împarte din timp, cum trebuie, punctele de experiență va putea evita neplăcerile de mai târziu. Cei care nu și.au făcut planurile cum trebuie vor întâmpina începând cu Viena un grad mult mai mare de dificultate. Grafica și modul multiplayer confirmă în plus clasa jocului. Cu patch-ul promis, senzațiile vor fi și mai plăcute.



Trebuie să fi jucat Vampire pentru a muşca şi mâine cu forţă, fie şi dintr-un măr.

OPINII

Florian Stangl

Florian se plânge critic: cine păcătuieşte cu un mod atât de tâmpit de salvare ar trebui să-şi schimbe numele din Nihilistic în Diletantistic! Vai ş-amar dacă nu apare în curând patch-ul promis! În rest, Vampire m-a fascinat la fel de mult ca pe colegul Kreiss: o optică elegantă şi un sunet plin compensează pe deplin misiunile mai puţin bogate în diversitate. Vapire nu este prea complex, însă cu ajutorul lui vă puteţi transpune perfect în rolul unui vampir şi vă puteţi dedica integral acţiunii pline de atmosferă. Atenţie, aceasta e strict lineară! Cine apreciază libertatea în acţiune muşcă la acest joc de gâtul greşit.



SĂRU-MÂNA Cine caută o dovadă pentru calitatea optică, să arunce o privire asupra reflexiilor teribil de izbutite de pe podea. Fiecare personaj, fiecare pictură este duplicată în timp real, chiar şi flăcările făcliilor.



DOMUL SF. ŞTEFAN La timp, adică înainte de răsăritul soarelui, descoperiţi o intrare.

Cine nu face uz de vrăji îşi îngreunează fără rost luptele, care devin monotone.

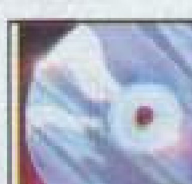
iar momentele de suspans atât de numeroase că nici nu mai apucaţi să vă închideţi gura. Aţi avut deja ocazia de a asculta o discuţie dintre un vampir medieval şi un reprezentant al generaţiei rap? Rareori puteţi râde aşa de bine. Până la finală, veţi dezintegra cartierul general al unei secte egiptene, veţi găsi indicii referitoare la existenţa lui Anezca în New York, traversaţi oceanul, vă luptaţi cu bandele de pe străzi şi în cele din urmă veţi coopera chiar şi cu FBI-ul, pentru a elimina un cerc de traficanţi de oameni.

Pe cât de trăsnită e povestirea, pe atât de perfectă este înscenarea. Plictiseala garantat că nu se iţeşte până la sfârşitul jocului. O singură problemă deranjează în ultima treime a jocului: cumpăraţi pistoale şi puşti, când ce trebuie să constate modernul nostru vampir? Cu cuţitele se pot provoca daune mult mai mari! Abia începând cu lansatoarele de grenade şi cu mitralierele veţi putea savura avantajele armelor moderne. Nu e chiar logic. Dar nu contează, peisajele şi personajele trăsnite ale lumii moderne, de la vrăjitoarea Voodoo până la hacker-ul de computer, compensează orice cusur de logică. Trebuie să amintim în special oferta multiplayer a lui Nihilistic, cu care puteţi adapta propriile povestiri pentru a deveni jocuri de vampiri.

E adevărat că editoarele nu sunt chiar cele mai simple, însă după o scurtă perioadă de adaptare oricine se descurcă. Iar la poveştile deja realizate poate participa oricine pe Internet.

Înainte de toate, Vampire este deosebit prin acţiunea puternic subliniată. Un termen de comparaţie directă încă nu există. Încercaţi şi decideţi singuri.

Daniel Ch. Kreiss
Andrei Ritok-Schotsch



PE CD-ROM!
Gustaţi puţin din atmosfera vampirilor cu video-ul nostru.



PFUI, UN PĂIANJEN! După peste o mie de ani trăiţi, Christopher cunoaşte cele mai felurite insecticide.

PUNCTAJ Vampire: The Masquerade - Redemption

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Diablo 2
Nu prezintă concurenţă: haiosul joc nu este calificat ca RPG.

Vampire
Hotărât, cel mai bun RPG modern. Ca gameplay şi tehnică, momentan nu există nimic mai bun.

Ultima 9
Un joc excelent din atelierele lui Origin.

Rückkehr nach Krondor
Un amestec convingător între adventure şi RPG, un story reuşit.

Might & Magic 8
Nu a avansat. Începând cu partea a şasea, jocul nu s-a mai schimbat.

GRAFICĂ .... Foarte bună
Arhitectura, texturile şi efectele sunt fascinante.

SUNET .... Bun
Nota cea mai bună şi-o adjudecă vocile engleze.

CONTROL .... Foarte bun
Fază scurtă de acomodare, apoi intuitiv şi simplu.

MULTIPLAYER .... Foarte bun
Joc RPG liber la PC, absolut inovativ.

86%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 800 MB	HDD: 1240 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 5 Internet 5
Număr de jucători /-CD 1
CD-uri / pachet 2

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Spion sau scelerat

Cea mai nouă manevră de geniu a lui Warren Spector: un SF-thriller super-palpitant, care o să vă trezească paranoia

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Ion Storm** ■ OFERTANT **Eidos** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **Deja apărut** ■ **Nerecomandat sub 18 ani**

PE SCURT

- 15 scenarii răspândite pe tot globul
- Grafica se bazează pe engine-ul lui *Unreal Tournament*
- Trei secvenţe finale diferite
- 25 de tipuri de arme diferite upgradabile
- 18 capacităţi speciale

Cea mai nouă operă a creatorului lui *System Shock, Warren Spector,* nu este un joc simplu. Vă dă libertate completă de acţiune. Vă face responsabil pentru consecinţele acţiunilor dvs. Are caractere la nivelul romanelor, o acţiune foarte tensionată şi dispune de un engine grafic excelent. Însă înainte de toate, vă pune o întrebare existenţială: ce aţi face dacă nu aţi mai putea avea încredere în nimeni pe lume?

Potrivit manualelor de psihologie, paranoia este iluzia patologică de a fi permanent observat sau urmărit. Pentru agentul special JC Denton, această nebunie a devenit deja de mult o realitate. În timp ce în America viitorului o epidemie mortală face ravagii în rândurile populaţiei iar regulile civilizaţiei decad din ce în ce mai mult, în timpul unei acţiuni aparent obişnuite agentul dă peste un indiciu incredibil. Se pare că există deja de mult timp un antidot pentru molimă. Vaccinul nu este însă accesibil maselor largi de populaţie, ci este ţinut pentru personaje importante, precum politicienii şi magnaţii din economie. Când Denton începe cercetarea acestor realităţi incredibile, dă de urmele unei organizaţii internaţionale secrete, care tinde deja de mult timp să preia conducerea lumii şi ale cărei sfori se întind până în sferele cele mai înalte ale guvernului. Însă cu cât află mai mult despre secretele conspiraţiei, cu atât mai tare se strânge laţul în jurul lui. În cele din urmă, vine momentul în care nu mai poate avea încredere în nimeni: colegi, politicieni, mandatari, chiar şi propriul său frate, toţi par implicaţi în evenimente.



■ **PERSPECTIVE SUMBRE** Distrugere, epidemii şi paranoia. Imaginea pe care ne-o oferă Deus Ex asupra viitorului nu pare tocmai optimistă.

Dvs. intraţi în rolul agentului special şi străbateţi pe parcursul acţiunii 15 locuri diferite, pe tot globul, pentru a pune mâna pe capii conspiraţiei. În pofida accentului clar pe acţiunea 3D, şi jucătorii de RPG vor avea satisfacţie la Deus Ex: prin adunarea punctelor de experienţă, vă îmbunătăţiţi pas cu pas aptitudinile în mânuirea armelor speciale şi în spargerea sistemelor de calculatoare. Cel care, de exemplu, pleacă la vânătoare de terorişti cu puşca cu lunetă va întâmpina la început dificultăţi extreme. La o privire prin lunetă, imaginea tremură atât de intens încât nimerirea adversarului devine un adevărat joc de noroc. Doar după ce aţi îmbunătăţit aptitudinea respectivă "rifle" cu câteva puncte, Denton va avea o mână mai sigură şi va ochi fără a tremura. Acelaşi principiu este valabil şi pentru spargerea omniprezentelor sisteme de calculatoare; cu cât JC este antrenat mai bine în manipularea aparatelor electronice, cu atât mai repede decurge procesul şi cu atât mai mică va deveni probabilitatea de a fi descoperit în timpul accesării sistemului.

Un alt element important pentru succes este purtat de agent sub propria piele, la propriu. Eroul dvs. dispune de aşa-numite nano-implanturi. Microchip-uri care i-au fost implantate sub piele îl ajută, de exemplu, în funcţie de calitatea pe care o controlează, să vadă mai bine pe întuneric, să facă faţă unor cazuri de forţă extreme sau să alerge foarte repede. Vă aflaţi în faţa unei bariere laser care la contact declanşează alarma şi nu puteţi dezactiva enervanta chestie? Să sperăm că v-aţi dotat cu un nano-implant în biceps. Cu ajutorul acestuia şi al câtorva lăzi extrem de grele, vă puteţi construi trepte artificiale, care vă duc peste razele periculoase.



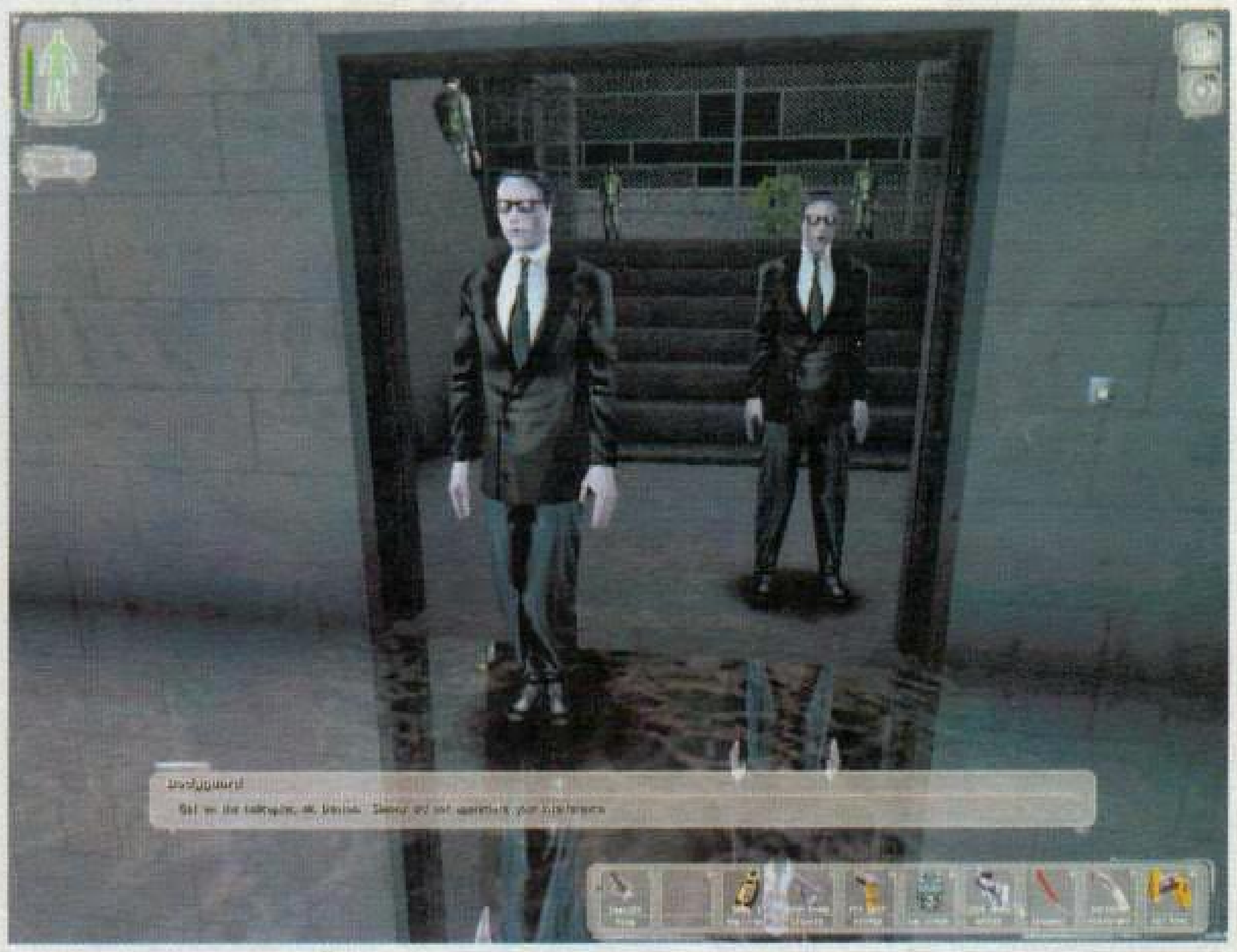
PUTERNIC, DAR PROST Mai bine nu enervaţi uriaşii roboţi de luptă; după câteva focuri, de cele mai multe ori deveniţi carne tocată. Slavă Domnului, camarazii de tablă se lasă destul de simplu păcăliţi.

Deus Ex îi oferă jucătorului posibilităţi nenumărate de soluţionare a problemelor. De la măceluri sângeroase până la abordarea complet lipsită de violenţă, totul este posibil.

Combinaţia dintre atributele de caracter, aptitudinile speciale şi nano-implanturi vă permite să vă dezvoltaţi personajul în direcţii diferite. Puteţi să vă croiţi calea cu ajutorul grenadelor, armelor cu foc continuu şi puştilor cu lunetă, cum, de asemenea, e posibilă şi păcălirea adversarilor, într-o manieră a la Dark Project. Cel care se ascunde ca maestrul hoţilor, Garrett, în colţurile întunecate, se furişează fără zgomot în spatele adversarilor şi îi elimină discret cu şocuri electrice, are în cele mai multe cazuri de-a face cu un grad sporit de dificultate, însă va fi răsplătit cu mai multe puncte de experienţă şi cu arme mai bune. Deus Ex permite o abordare violentă, însă încearcă să îndrepte jucătorul spre o manieră mai cumpătată. Posibilităţile de acţiune în situaţii problematice sunt uneori atât de diverse, încât jucătorul aproape că se simte suprasolicitat. Pentru a penetra o clădire puternic păzită, Denton poate, de exemplu, să tragă ca nebunul în paznici sau să încerce să se furişeze neobservat printre ei.



DEPOZITUL PIESELOR DE SCHIMB În acest meniu vă dotaţi eroul cu implanturi, care îi conferă capacităţi speciale utile.



LIPSĂ DE TRANSPARENŢĂ Domnii misterioşi cu costumele negre apar destul de des pe parcursul jocului şi de la bun început nu inspiră prea multă încredere.

Testcenter — Deus Ex

Instalat şi rulează


Bernd Holtmann

Deus Ex lucrează cu engine-ul de succes al lui *Unreal Tournament*, însă într-o formă mult modificată. Cu toate că nu debordează de efecte speciale, în test s-a dovedit a fi foarte pretenţios. Cu o placă Voodoo 3 sunteţi pe partea cea bună.

- Instalarea completă vă aduce o sporire impresionantă a performanţelor, însă cere şi 750 MB pe HDD
- Pentru orice eventualitate, opriţi toate programele care rulează în background. Outlook, ICQ şi Co. frânează imens.

Aşa rulează jocul pe PC-ul dvs.

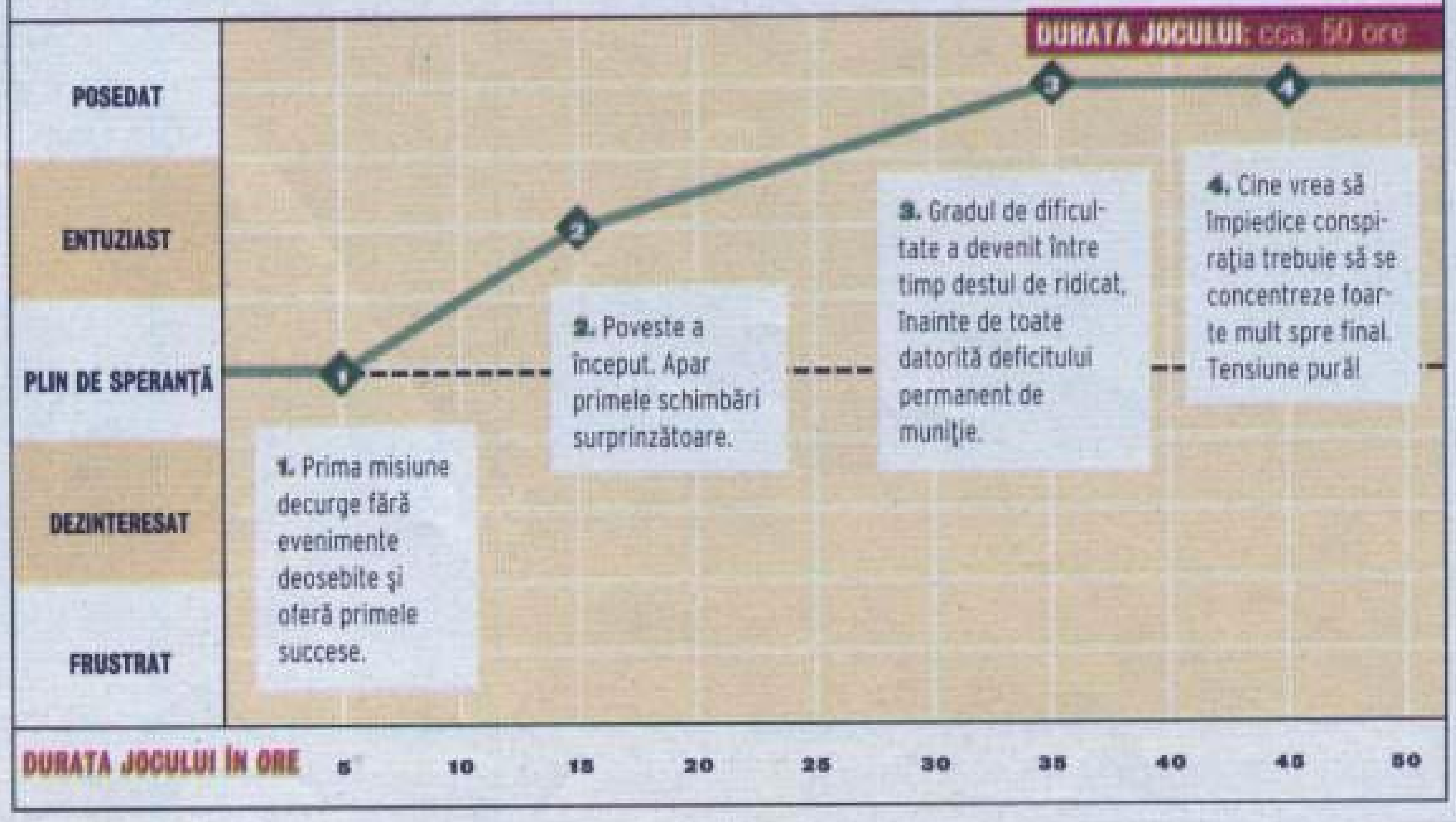
	PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 (Matrox Millennium G400)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	1024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Savage4	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim	Optim	Optim
	800 x 600	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
	1.024 x 768	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim

Versiunea Deus Ex nu a fost compatibilă cu plăcile GEForce.

LEGENDĂ: Tehnic imposibil · Inacceptabil · Acceptabil · Optim

CURBA MOTIVAŢIEI

Fascinaţia pentru Deus Ex se conturează încet. Dacă însă acţiunea începe cu adevărat, epopeea sumbră devine tot mai atractivă.




SUB ATAC Conflictele directe cu adversarii trebuie evitate mai ales la începutul jocului.

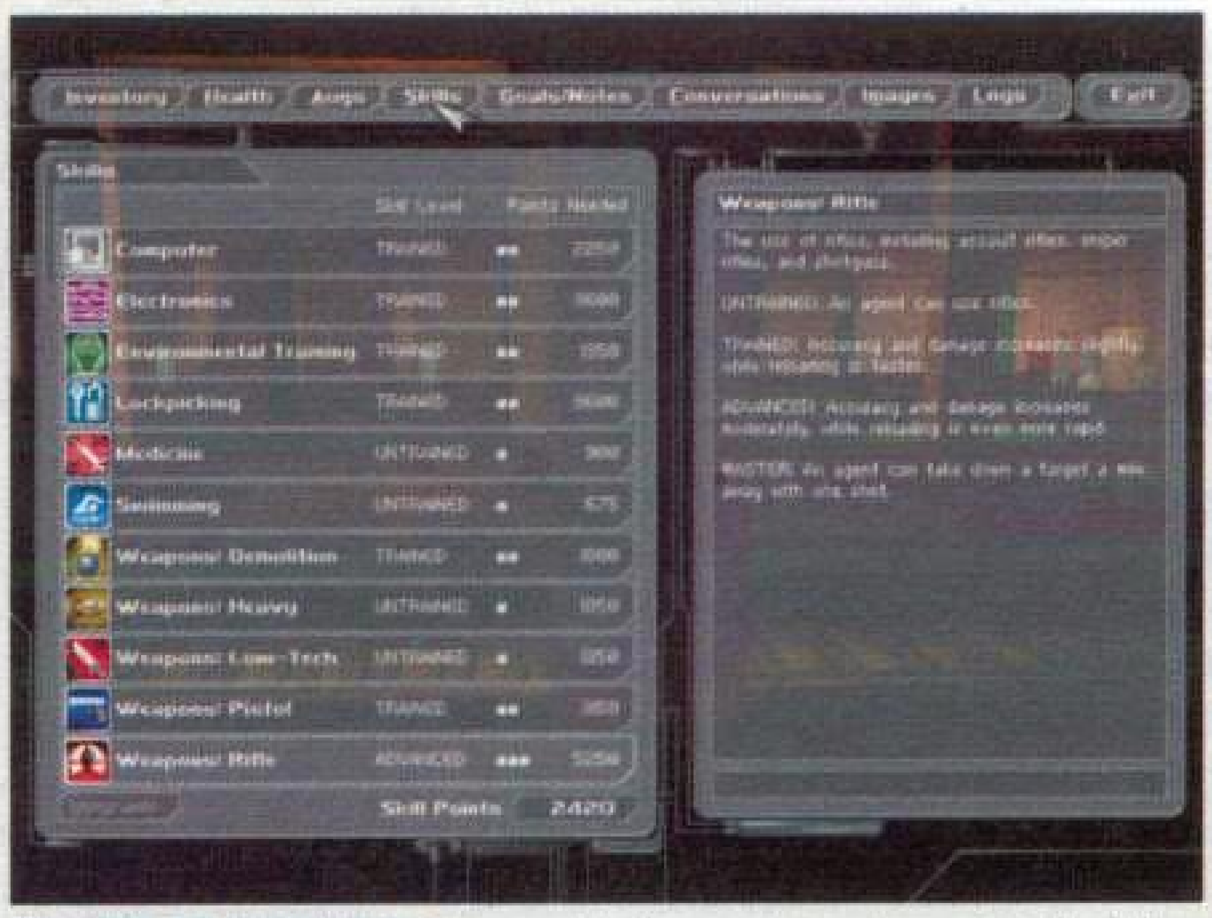
Însă s-ar putea să existe undeva şi un terminal de computer, unde se poate opera pentru a manevra uşi, sisteme de siguranţă şi instalaţii automate de tragere, astfel încât adversarii să devină prizonierii propriei redute. În funcţie de decizia care este luată, pentru varianta sângeroasă sau pentru cea mai elegantă, acţiunea se schimbă în funcţie de opţiunea luată. În total, există trei secvenţe de încheiere, ceea ce face ca factorul de reluare a jocului să fie foarte ridicat.


DIALOG La început încă mai vedeţi în soldaţi nişte aliaţi. Unii dintre aceştia vă vând chiar şi arme utile.


ÎNTRE COLEGI Doi colegi la o şedinţă de criză. Androidul Anna devine mai târziu un personaj-cheie.

Una din puţinele lipsuri ale lui Deus Ex este absenţa fazei de începător. Pe lângă gradul şi aşa deja foarte ridicat de dificultate, controlul ar putea, înainte de toate, să dea bătaie de cap începătorilor. Îl conduceţi pe Denton cu tastele săgeţi şi cu mouse-ul cu care apelaţi şi nenumărate meniuri. Pe lângă inventar, mai trebuie să urmăriţi şi agende automate afişaje ale valorilor de caracter, aptitudinilor şi implanturilor. Cu ajutorul tastei stângi a mouse-ului, comunizaţi cu persoanele din jur sau utilizaţi obiecte. Cu cea dreaptă cercetaţi adversarii morţi sau inconştienţi ori adăugaţi obiecte la inventar.

Din punct de vedere optic, Deus Ex dezamăgeşte puţin. Cu toate că producătorii au utilizat engine-ul Unreal Tournament, cunoscut pentru efectele sale grandioase de lumină, jocul nu are ţinuta grafică a renumitului spectacol multiplayer.


IMAGINE DE ANSAMBLU Personajul dvs. poate evolua pe 12 discipline, prin colectarea punctelor de experienţă.

Scenele sunt cam şterse şi destul de colţuroase, iar animaţiile adversarilor umani şi ale roboţilor, chiar dacă destul de detaliate, dau totuşi o impresie nenaturală. Sunetul, în schimb, din orice perspectivă l-am analiza, a ieşit pur şi simplu grandios şi deasupra oricărei critici. Fondul muzical se adaptează dinamic evenimentelor din joc, iar sunetele industriale au o calitate aproape de soundtrack. Şi dialogurile sunt pronunţate sonor şi convingător, însă permit doar patru jucători care stăpânesc perfect limba engleză. Pentru celelalte variante ale jocului, dialogurile sunt subtitrate în limba respectivă. Datorită lungimii masive a dialogurilor (peste 150.000 rânduri de text), Eidos a decis să renunţe la o sincronizare completă pentru variantele în limbile de circulaţie mondială.

Gameplay-ul lui Deus Ex este pur şi simplu grandios, dar grafica dezamăgeşte. Din engine-ul Unreal s-ar fi putut scoate mult mai mult.


OPINII

Deus Ex-ul lui Warren Spector deţine elementul care lipseşte multor jocuri actuale: feeling-ul uman.

Florian Stangl

Recunosc, la prima privire aruncată asupra lui *Deus Ex* nu toată lumea sare în sus de exaltare. Grafica nu utilizează la maxim posibilităţile oferite de engine-ul Unreal Tournament, trebuie să renunţaţi complet la efectele speciale, iar controlul pare la început greu accesibil. Cine totuşi se lasă pe mâinile epopeii pesimiste va fi repede răsplătit din belşug: în spatele faţadei sărăcăcioase se ascunde unul dintre cele mai complexe, palpitante şi inovative jocuri al ultimelor luni, o bijuterie sumbră pentru fanii filmelor de genul Blade Runner sau ai renumitelor Dosare X. Pe lângă atmosferă, extrem de impresionantă este redarea coregrafică a caracterelor principale. Nenumăratele dialoguri sunt înscenate cu o asemenea migală şi detaliu, încât omul nu poate face altceva decât să se întrebe când vine adaptarea pentru marile ecrane.


HAPPY HOUR Într-un bar rău famat faceţi câteva cunoştinţe interesante şi stabiliţi contacte importante, de exemplu cu această atrăgătoare domnişoară.

Andreas Sauerland
Andrei Ritok-Schotsch


OPINII

Deus Ex este ca un roman bun, avându-vă pe dvs. ca personaj principal.
Andreas Sauerland

Deus Ex este mai mult decât un action-adventure obişnuit, semănând mai degrabă cu un roman interactiv. Rareori a reuşit un joc să mă ţintuiască în faţa ecranului doar cu ajutorul story-ului. Varietatea incredibilă a posibilităţilor de acţiune şi elementele decente de RPG nu au mai fost întâlnite decât în *System Shock 2*. Încercarea de a stimula jucătorul pentru a adopta o manieră non-violentă nu numai că este de lăudat, dar solicită şi în cele mai tari secvenţe de luptă o gândire strategică în locul unui simplu schimb de foc. Cine apreciază jocurile de dincolo de mainstream, ca *System Shock* sau *Dark Project 2*, îşi poate găsi opera de căpătâi în *Deus Ex*. Chiar şi fanii împuşcăturilor constante ar putea fi pur şi simplu depăşiţi în multe secvenţe ale acestei epopei.

PUNCTAJ — Deus Ex

IN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Dark Project 2
Continuarea grandioasă a aventurii din jurul hoţului Garrett.

Deus Ex
Opera science fiction nu impresionează doar prin acţiune, ci şi prin atmosfera densă.

System Shock 2
Coşmarul din spaţiu seamănă mult cu *Deus Ex*.

Half-Life
Un 3D clasic, cu o atmosferă plăcută, dar care între timp s-a cam umplut de praf.

Rogue Spear
Şi aici, în locul shooter-elor se cere o acţiune strategică.

GRAFICĂ .... Bună
Engine-ul nu a fost optim exploatat.

SUNET .... Foarte bun
Dialoguri numai în limba engleză

CONTROL .... Bun
La început cere puţin exerciţiu

MULTIPLAYER .... nu poate fi calificat
Nu există mod multiplayer

89%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 150 MB	HDD: 750 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr de jucători/joc
Single-PC - Reţea - Internet -
Număr de jucători/CD .... -
CD-uri/pachet .... -

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Cascadorii cool şi motoare încinse

Cu un design amănunţit al traseelor şi cu o grafică fixă, MotocrossMadnass 2 oferă un off-road feeling pur

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Rainbow Studios** ■ DISTRIBUITOR **Microsoft** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 6 ani**

PE SCURT
- Zece areale de joc
- Cinci moduri de conducere
- 16 cascadorii
- Peste 20 de vehicule
- 70 de trasee

Când fanaticii noştri blindaţi cu plastic ară pădurile şi dâmburile, ecologiştilor li se face rău.
În *Motocross Madness 2* puteţi să vă potoliţi pofta de ulei, benzină şi noroi cu conştiinţa de ecologist împăcată.



CA LA TELEVIZOR Camera de acţiune urmăreşte traiectoria eroilor off-road din unghiuri deosebit de spectaculoase.

Cu motoarele urlând, vehiculele off-road se îndreaptă spre linia de finish şi gonesc cu acceleraţie maximă peste prăpastie. Curajoşii artişti pe două roţi plutesc prin aerul îngreunat de fum de eşapament al arenei de motocross şi fac cascadorii înspăimântătoare. Vuietul admirator al spectatorilor devine un oftat colectiv compătimitor când greşesc din nou aterizarea şi mă izbesc dur de solul pistei.

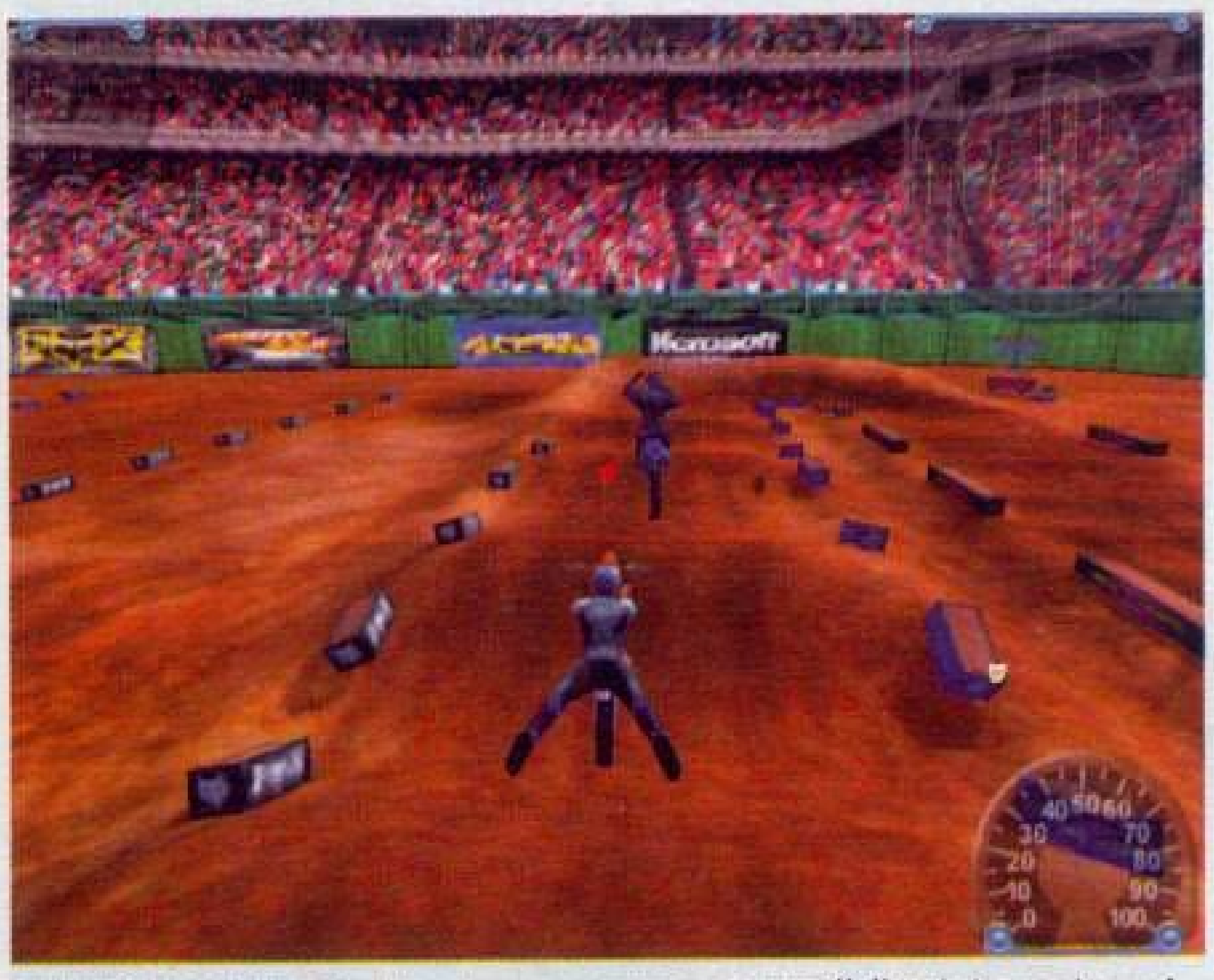
Astfel de evenimente durerose ţin de desfăşurarea normală a lui *Mottocross Madness 2*. Din postura de călăreţ pe două roţi, în modul carieră evoluaţi de la stadiul de începător până în grupul de vârf al săritorilor din noroi. Traseele sunt stabilite foarte lejer: în peisaj sunt împrăştiate câteva puncte de control, pe care nu aveţi voie să le evitaţi. În rest, depinde de dvs. cum vă găsiţi calea cea mai scurtă prin ţinuturile vaste ale pampasului. Pare mai uşor decât e în realitate: arealurile d.p.d.v. grafic opulente



■ **ZBOR DE FORMAŢIE**
Când concurenţii se apropie aşa de mult în aer, accidentele sunt aproape sigure.



LĂUDABIL La săritura peste prăpastie în ambianța hibernală, bikerii enduro ating înălțimi nesperate.



PRESAT DE TIMP Pistele de super cross se numără printre cele mai dificile. Curbele ascuțite solicită concentrare maximă.

sunt presărate cu arbori, clădiri de toate felurile, care nu numai că arată bine, dar oferă şi multe posibilităţi de coliziune, ceea ce costă secunde preţioase. Pentru palpitaţii suplimentare există un trafic permanent de maşini şi trenuri, care face abstracţie totală de evenimentul sportiv şi înaintează stoic. În modul carieră, împotmolirile de pe traseu mai au un efect secundar: cine îşi permite prea multe pauze trebuie să se aştepte la costuri medicale şi de reparaţie astronomice. De aceea, înainte de a vă încerca norocul ca şofer de carieră ar trebui să apelaţi la nenumăratele opţiuni de antrenament. Aici căderile rămân fără urmări şi puteţi cerceta singur, în linişte, fiecare punct de pe traseu.

Aceste ture de antrenament sunt utile mai ales atunci când doriţi să stăpâniţi pe deplin nenumăratele cascadorii. Ca în jocul predecesor, alter ego-ul dvs. virtual dispune de un repertoriu vast de secvenţe acrobatice, cu ajutorul cărora vă puteţi da cu efect în spectacol. Cu diferite combinaţii de taste şi de joystick, vă puneţi personajul să efectueze exerciţii curajoase, pentru care în modul carieră primiţi bani-gheaţă de la sponsori. Binecuvântarea financiară apare însă doar dacă după cascadorie aterizaţi cu motocicleta în siguranţă. Pentru asta nu ajunge să vă stăpâniţi perfect motocicleta, ci trebuie să apreciaţi corect şi calităţile trenului pe care doriţi să aterizaţi. Veţi rămâne pe şa doar dacă roţile stau în unghiul potrivit când ating solul.

Cine se simte în stare de mai mult după mai multe şedinţe de antrenament, trece în cariera de curse a la *Motocross Madness 2*. Porniţi ca un novice necunoscut cu un vehicul submediocru şi vă luptaţi cu alţi şapte şoferi într-o cursă din ce în ce mai dificilă, pentru râvnitele puncte ale campionatului. Diferitele clase sunt împărţite în funcţie de cilindree şi de dificultate, însă un motor mai puternic nu dă de fiecare dată performanţe mai bune. Uşoara clasă de 125 cc este de exemplu mult mai agilă decât uriaşii bolizi de 600 cc. Pe lângă performanţa pe traseu, între curse trebuie să vă ocupaţi şi de problemele financiare. Fiecare cursă înseamnă o taxă de participare, iar întreţinerea vehiculului şi a oaselor dvs. virtuale nu e nici ea gratuită. Cea mai simplă cale de a menţine contul propriu în domeniul cifrelor negre este câştigarea a cât mai multe curse posibile, căci pentru aceasta primiţi cei mai mulţi bani. Oaspeţii permanenţi ai treptelor podiumului se pot bucura de vehiculele perfecţionate şi de ţoalele off-road colorate ale diferiţilor sponsori, pentru îmbunătăţirea imaginii proprii.

Sascha Gliss
Andrei Ritok-Schotsch

Mini-Testcenter

Instalat şi rulează

- Pe sistemele mai lente decuplaţi mai întâi cerul şi sistemul de particule.
- Modul software este doar pentru sistemele performante.

AŞA RULEAZĂ PE SISTEMUL DVS.

(testat la o rezoluţie de 800x600 şi 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III-500
Software	Inacceptabil	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil
G 400	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
Voodoo2	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Voodoo3	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
Riva TNT	Acceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Riva TNT 2	Acceptabil	Optim	Optim	Optim
GeForce	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Optim

Legendă: Tehnic imposibil / Inacceptabil / Acceptabil / Optim

COMENTARIU

Cu o placă 3D şi un CPU cât de cât actual sunteţi pe partea cea sigură. *Motocross Madness 2* impune pretenţii hardware îmbucurător de scăzute.

PRAGUL DE DURERE

Pentium 233
64 MB RAM
placă 3D
cu 4MB

Decuplaţi detaliile şi setaţi rezoluţia la cel mai mic nivel. Jocul rulează astfel şi pe configuraţia minimală destul de repede, însă nu dă satisfacţie



OPINII

Mă mâncă mâna de pe accelerator. Motocross Madness 2 ofertă pură satisfacţie.
Sascha Gliss

Microsoft ne dovedeşte din nou cum trebuie să arate o continuare reuşită. *Motocross Madness 2* compensează lipsurile precursorului, fără a se îndepărta prea mult de principiul original al jocului. Goana pentru puncte, cei mai buni timpi şi echipamentul îmbunătăţit vă oferă multă satisfacţie şi în varianta nouă. Cel mai tare e prin arealurile în aer liber, în care chiar şi motocicliştii experimentaţi găsesc câte ceva nou de descoperit. Aceste curse constituie totodată şi cea mai mare provocare din joc, deoarece, de multe ori, datorită vegetaţiei abundente şi şoferilor care conduc fără precauţie, nu vă rămâne prea mult spaţiu pentru manevre. Controlul este în continuare puţin prea sensibil, dar, după o perioadă scurtă de acomodare, chiar şi cele mai complicate cascadorii pot fi efectuate cu succes.

PUNCTAJ — Motocross Madness 2

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Motocr. Madness 2** — Continuare reuşită cu peisaje vii şi cu moduri variate de curse.
- **Motocr. Madness** — Depăşit în toate punctele esenţiale de urmaşul său.
- **Extreme Biker** — O grafică splendidă asociată unui control suprasensibil.
- **Moto Racer 2** — Un Enduro racer mediocru, fără highlight-uri deosebite.
- **Internat. Moto-X** — Eşecul absolut printre jocurile de motocicletă off-road.

GRAFICĂ .... Foarte bună
Motociclişti animaţi fluid, peisaje frumoase

SUNET .... Satisfăcător
Efecte sonore adevărate

CONTROL .... Bun
Necesită antrenament fiind cam sensibil

MULTIPLAYER .... Bun
Toate variantele importante sunt reprezentate.

84%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
6xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 217 MB	HDD: 560 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri/pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✔

O chestiune de nervi

Măcar în al 12-lea ceas, fanii tehnologiei 2D de modă veche trebuie să-şi deschidă ochii

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Pandemic** ■ DISTRIBUITOR **Activision** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 16 ani**

PE SCURT
- Design al misiunilor numai bun pentru începători
- Două campanii a câte zece misiuni
- Tehnologie 3D excepţională
- În jur de 35 tipuri de unităţi
- Moduri multiplayer variate
- Editor hărţi

În Karton se declanşează iadul când super-tehnologizaţii JDA se întâlnesc cu sprawler-ii întărâtaţi: ambii combatanţi pornesc un război de o clasă aparte cu cele mai grele piese de artilerie. *Dark Reign 2* ne demonstrează în modul cel mai convingător cum trebuie să decurgă lucrurile în mod normal.

La fel ca în titlurile cunoscutului *Command & Conquer*, şi aici se luptă două partide pentru preluarea conducerii asupra pământului: the JDA (Jovian Detention Authority) trebuie să se apere contra rebelilor sprawleri care şi-au stabilit aşezările dincolo de oraşele în formă de cupolă ale JDA. La fel ca în hit-urile casei Westwood sau în Earth 2150, şi aici combatanţii încearcă să controleze cât mai multe mine de taelon, singura



VRĂJELI Preoţi atotputernici se ocupă de binele colegilor lor.



O LUPTĂ Un cvartet de sprawleri doboară un atacator enervant.

materie primă cu care se pot construi clădirile şi unităţile de luptă aeriene, terestre şi marine. Alegeţi mai întâi una din cele două facţiuni şi începeţi să construiţi baza, după schema deja cunoscută din C&C. Asiguraţi producţia de curent şi construiţi o rafinărie, o cazarmă şi un atelier de vehicule pentru trupele de pe front. În ciuda unor unităţi originale precum "go-go-racer" sau "sprawler priest", nu aveţi prea multe posibilităţi de alegere, iar unităţile nu sclipesc de inteligenţă; deseori, ele rămân pe loc inactive, în timp ce colegii lor sunt măcelăriţi câţiva metri mai încolo. După ce aţi ales una din campanii, primiţi o mulţime de misiuni variate. În prima vă





FLEXIBIL Cele şase moduri ale camerei video fac posibil un zoom fără trepte şi întoarcerea hărţii în orice direcţie. Totuşi, în toiul luptei căutaţi să nu vă pierdeţi orientarea.



CA O PLANTAŢIE Rezervele de taelon, singura resursă de pe planetă, arată ca nişte şuvoaie de lavă sau sloiuri de gheaţă.



ATAC ÎN PICAJ Forţele aeriene ale uniunilor JDA atacă o redută înconjurată cu garduri electrificate.

încercaţi puterile ţinând piept unui atac sau atacaţi o redută cu oamenii dvs. De exemplu, în cea de-a opta misiune a campaniei sprawlerilor sunteţi însărcinat să distrugeţi un mecanism care controlează deschiderea şi închiderea unei cupole JDA. Pe drum întâlniţi nu numai trupe inamice, ci şi viermi monstruoşi, unităţi aliate şi un om de legătură, care vă călăuzeşte prin peisajul arid şi ostil. Trebuie să aveţi în permanenţă grijă să nu cădeţi în vreo ambuscadă. Raportul de forţe este cât se poate de echilibrat, cu toate că JDA dispune de unităţi mai solid articulate decât sprawler-ii, care introduc în luptă chiar şi specialişti magicieni.

Controlul unităţilor militare şi civile este mai simplu decât în *Earth 2150* iar construcţiile pot fi controlate comod cu mouse-ul iar meniul doar foarte puţin din spaţiul de pe monitor. În mod corespunzător, aveţi o privire de ansamblu asupra evenimentelor din joc care, mai ales în timpul luptelor, arată atât de impresionant că-ţi taie respiraţia - de entuziasm, bineînţeles. Dacă activaţi gradul cel mai ridicat de detaliu, veţi savura cele mai colorate efecte şi cele mai animate figuri care, văzute de aproape, arată la fel ca suratele lor din ego-shootere. Cu cât depărtaţi zoom-ul mai mult, cu atât mai mic devine numărul de poligoane, astfel încât, privit de la înălţimea maximă, jocul apare ca fiind foarte fluent. Din păcate, în comparaţie cu unităţile şi efectele speciale, peisajele arată destul de sterile, chiar dacă fiecare misiune se desfăşoară în alte culise, iar jucătorul este transpus atât în câmpiile verzi, cât şi în deşerturile aride. Totuşi, nu vă plictisiţi nici aici, căci un soundtrack captivant comentează evenimentele într-un mod foarte muzical. Modul multiplayer nu este cu nimic mai prejos decât single player-ul: adversarii pot fi puşi pe jăratec prin LAN sau Internet în cinci moduri diferite.

Avantajele tehnologice: Dark Reign 2 promovează principiul de joc C&C în cea de-a treia dimensiune.

Peter Kusenberg
Corneliu Dan



PE CD-ROM!
Vă arătăm cum se zboară în *Dark Reign 2*.



OPINII

Comandantul deţine întotdeauna privirea de ansamblu asupra luptei.

Peter Kusenberg

Când doi se ceartă, al treilea câştigă, în acest caz fanii RTS-ului captivant. Construirea bazelor, echiparea şi producerea unităţilor, cercetarea terenului, lupte gigantice şi efecte speciale impresionante - ce şi-ar putea dori mai mult o inimă de strateg? Păi, mi-aş fi dorit peisaje care să conţină şi altceva decât câmpii golaşe şi unităţi aiurite de luptă. Cel mai mult m-a enervat controlul impropriu pentru stângaci: dacă aş fi vrut să rotesc camera, trebuia înainte să-mi scrântesc degetele, căci tastatura nu se poate configura manual. Trecând cu vederea peste aceste scăderi, băieţii de la Pandemic şi-au demonstrat încă o dată puterile, după genialul Battlezone 2. Un CD add-on ar fi un cadou potrivit de Crăciun.

PUNCTAJ — Dark Reign 2

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Earth 2150** — Lupte, construcţii, planuri - în acest titlu de TopWare totul este aşa cum trebuie să fie.
- **Metal Fatigue** — Războiul comboţilor se desfăşoară pe trei nivele.
- **Dark Reign 2** — Cu toată tehnologia extraordinară, jocului îi lipseşte acel ceva, ceea ce nu-l împiedică să rămână cel mai bun titlu al sezonului.
- **Ground Control** — Aici nu e nevoie să construiţi unităţi şi baze... din păcate.
- **Thandor** — O operă solidă, dar convenţională şi neinspirată.

GRAFICĂ ..... Bine
Tehnologie superbă, dar peisajele sunt cam seci.

SUNET ..... Foarte bine
Soundtrack briliant, comentarii inspirate.

CONTROL ..... Bine
Din păcate, nu poate fi configurat.

MULTIPLAYER ..... Bine
O mulţime de moduri, hărţi captivante.

82%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 500 MB	HDD: 500 MB

GRAFICĂ	SUNET
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 16 Internet 16
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ..... ✘

Atmosfera e cam încinsă

Tacticienii experimentaţi au dat peste o nouă provocare: în Ground Control, acţiunile planificate se scriu cu majuscule

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Massive Entertainment** ■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 12 ani**

PE SCURT

- Două campanii a câte 15 misiuni
- Fără construcţii de baze
- Fără management de resurse
- Grafică 3D
- Cameră video flexibilă
- Lupte pline de acţiune



FĂRĂ TRAGERI DE TIMP În modul multiplayer intraţi imediat într-o partidă în desfăşurare.



NIGHTWATCH Exploziile sunt impresionante mai ales în misiunile nocturne. Având în vedere furia distrugătoare, ne putem întreba cine o să repare totul.

Construiţi cu plăcere baze şi abia aşteptaţi să montaţi ceva unităţi şi să echipaţi clădirile? Luaţi mâna de pe Ground Control, căci frumosul foc de artificii se dovedeşte la o privire mai atentă un adevărat dur, în care aerul arde, la propriu.

Scena: o stepă părăsită de orice vietate, undeva în depărtările Siberiei. Actorii: o trupă de zece bărbaţi greu înarmaţi, un camion de transport şi două vehicule blindate ale Corporaţiei Crayven. Misiunea: atacarea unei baze regionale ale însetatului de putere Ordin al Noului Răsărit şi aruncarea în aer a centralei electrice. Imediat porniţi la drum, încărcând oamenii în camion şi luând-o spre nord-estul îndepărtat al sectorului. Pe drum nu aveţi ocazia să vă plictisiţi: într-o vale îngustă sunteţi atacaţi dintr-o dată de infanteriştii inamici, având mult de furcă în timpul luptei până să-i doborâţi. Când, în sfârşit, în zare apare baza, trebuie să distrugeţi rezistenţa întâmpinată înainte de a reuşi să îndepliniţi misiunea.

Pe cât de captivant sunt realizate misiunile, pe atât de simplist este story-ul din background. La fel ca în seria bestseller *Command & Conquer*, şi aici două facţiuni se luptă între ele, cu toate că nu există ca miză materii prime. Oricum, chiar





OPINII

În acest război totul stă să explodeze. Pe durată mai lungă, chestiunea devine cam obositoare.

Peter Kusenberg

Ground Control ştie să se facă plăcut: misiunile inspirat înscenate, grafica modernă şi numeroasele unităţi de campanie îmi oferă tot ceea ce aştept de la un joc de strategie. Controlul însă, destul de neinspirat, nu mi-a căzut cu tronc. În plus, există prea multe limitări pe care trebuie să le menţionez: pe lângă controlul deficitar şi lipsa unui sistem de salvare raţional, mă deranjează că nu pot construi nici clădiri, nici unităţi şi depind întotdeauna de unităţile de rezervă aduse de afară. Pe de altă parte, este o adevărată bucurie - ce-i drept, cam rară - că vehiculele şi soldaţii reacţionează inteligent, asigurând astfel lupte captivante fără prea multă acţiune inutilă. Cine nu regretă veşnica forfotă de unităţi din C&C poate risca o ofensivă în magazinul de jocuri PC.



CU SÂNGE RECE Indicaţiile din campanie sunt precise. Păcat că nu există un sistem inteligent de salvare în misiuni, destul de grele, de altfel.

de ar exista, nu aţi avea ce să faceţi cu ele, căci aici clădirile nu sunt construite, ci doar distruse. Prin analogie cu *Earth 2150*, trupele dvs. sunt livrate pe calea aerului, neexistând nici o altă posibilitate de a înlocui trupele slăbite în timpul bătăliilor. Remarcaţi, mai ales în misiunile mai complexe, că nu aveţi posibilitatea de a salva jocul. Aveţi deci grijă la alegerea gradului de dificultate înaintea fiecărei misiuni. Unităţile pot fi controlate doar în echipă: marcaţi tancul sau avionul unei anumite echipe şi activaţi şi celelalte unităţi aparţinătoare. În scurtele secvenţe intermediare, comandanţii respectivi vă ţin la curent cu stadiul actual al lucrurilor; această formă de atribuire a misiunilor ne aduce puternic aminte de StarCraft. Ambele fracţiuni se deosebesc nu numai prin exteriorul şi tonul comandanţilor, ci şi prin designul unităţilor. În timp ce grupele Crayven pot fi comparate mai degrabă cu cele ale Corporaţiei Lunare din *Earth 2150*, Ordinul Noului Răsărit ne aduce aminte de trupele NOD din *C&C 3*. Cavalerii cruciaţi şi templierii Fracţiunii

Constructorii de baze şi modeliştii de unităţi pot să facă un duş: acum au ajuns la putere flancările, manevrele de camuflaj şi atacurile prin surprindere.

Ordinului nu arată deloc prietenos. La fel ca în *Dark Reign 2*, puteţi să vă priviţi oamenii direct în ochi, această posibilitate nefiind un simplu artificiu grafic de prisos. Într-una din misiuni trebuie să ajutaţi un preot aflat la ananghie să iasă din încurcătură, însă e atât de rănit, că-şi dă duhul în timp ce vrea să vă dea nişte informaţii. Bineînţeles, trebuie să vă apropiaţi de el cât mai mult, pentru a putea auzi ce spune. Grafica este o adevărată paradă optică chiar şi privită de la depărtare: peste tot, ecranul fulgeră, străluceşte şi sclipeşte când se întâlnesc două trupe inamice. Nu este nevoie să le explicaţi fiecare acţiune în parte; dacă o bază proprie este atacată pe cale aeriană, unităţile răspunzătoare de apărarea antiaeriană deschid focul fără a avea nevoie de invitaţie specială. Această independenţă se dovedeşte a fi imperios necesară, deoarece controlul este cam imprecis, iar camera se mişcă destul de lent. Meniul este mai



SECETĂ MARE Cu toate că totul este frumos colorat, peisajele sunt create monoton.

complex decât în *Dark Reign 2*, dar, o dată ce stăpâniţi comenzile de la tastatură, *Ground Control* poate fi controlat cel puţin la fel de plăcut ca *C&C 3*, atât în modul single, cât şi în cel multiplayer.

Peter Kusenberg
Corneliu Dan

PE CD-ROM!
Scene pline de efecte speciale ale concurentului lui *Dark Reign 2*



ŞOC ELECTRIC Bazele inamice sunt înconjurate de garduri electrice. Se recomandă folosirea artileriei grele.

PUNCTAJ — Ground Control

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

Earth 2150
Opera de căpătâi a genului străluceşte prin designul aproape perfect.

Metal Fatigue
Cei avizi de inovaţii vor găsi aici aproape sigur ceea ce caută.

Dark Reign 2
În ciuda unor mici deficienţe, construirea şi distrugerea constituie veritabile desfătări.

Ground Control
Titlul plin de acţiune este ideal pentru luptele rapide, ca variaţie.

Thandor
Clona Earth are tehnică, dar nu şi atmosferă.

GRAFICĂ .... Bine
Diferite peisaje şi unităţi 3D.

SUNET .... Bine
Sunete şi comentarii solide.

CONTROL .... Mulţumitor
Necesită adaptare, nefiind la-ndemâna oricui.

MULTIPLAYER .... Bine
Motto-ul din reţea: acţiune instantanee.

80%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Celeron 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 250 MB	HDD: 400 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Numpăr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 8 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘



Command or Conquer?

Doi dintre cei mai plini de speranţe copii ai lui Kane se bat pentru graţiile jucătorilor de C&C. Noi îi lăsăm pe fiecare să se prezinte şi să-şi arate părţile tari şi cele slabe.

■ ALEGEŢI ARMA În timp ce luptătorul Sprawler (în stânga) se încumetă să atace chiar şi tancurile mergând pe jos, soldatul Crayven mai degrabă se ascunde în peisaj.

În definitiv, e o chestiune de gust pentru care dintre cele două titluri briliante din punct de vedere tehnologic vă decideţi.

În timp ce *Dark Reign 2* este prezentat pe larg de aproape un an, proiectul denumit *Ground Control* a rămas mult timp un secret bine păzit al producătorilor. Acum, jocul încărcat de acţiune a fost lansat fără prea mult tam-tam şi se bucură de primele ecouri pozitive. Doar câteva săptămâni mai târziu, *Dark Reign 2* ajungea pe rafturile din magazine. Chiar dacă fiecare dintre cele două titluri are alte calităţi, ele sunt totuşi atât de apropiate, încât conflictul provocat de stresul vânzărilor nu poate întârzia prea mult. După punctajele obţinute în testele individuale se poate vedea că ambele se află cam la acelaşi nivel calitativ. Dacă încă nu v-aţi decis pentru unul dintre ele, vă recomandăm să aruncaţi o privire asupra tabelelor noastre comparative. Dacă, pe lângă aceasta, doriţi să luaţi parte la discursurile pro şi contra, vă aşteptăm cu plăcere în forumul nostru de discuţii de la www.pcgames.de.

Peter Kusenberg
Corneliu Dan

Dark Reign 2

Instalat şi funcţionează

- Memoria este asul din mânecă. Cutiuţa dvs. ar trebui să dispună de peste 128 MB RAM, dacă doriţi ca totul să ruleze cursiv.
- Un GeForce este o recomandare bună în acest caz.

ASTFEL FUNCŢIONEAZĂ JOCUL PE PC-ul DVS.

(Testat la o rezoluţie de 800X600 şi 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil	Tehnic imposibil
G 400	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Voodoo2	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Voodoo3	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Riva TNT	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Riva TNT 2	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
GeForce	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Optim

Legendă: Tehnic imposibil, Inacceptabil, Acceptabil, Optim

Comentariu

Tehnica strălucită îşi are preţul ei: satisfacţia optică deplină este garantată de un sistem începând cu Pentium II 350.

Graniţele durerii

Pentium 233
64 MB RAM
placă video 3D cu 4 MB

Puteţi trece prin multe chinuri pentru a face ca jocul să ruleze şi pe un PC mai încet. Obligaţia absolută este însă o placă grafică 3D.

Ground Control

Instalat şi funcţionează

- În modul software rularea este posibilă la o rezoluţie maximă de 640X480 dpi.
- Mauşii Microsoft reacţionează cam cu întârziere.

ASTFEL FUNCŢIONEAZĂ JOCUL PE PC-ul DVS.

(Testat la o rezoluţie de 640x480 şi 64 MB RAM)

	Pentium 200 MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
Software	Inacceptabil	Inacceptabil	Acceptabil	Optim
G 400	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Voodoo2	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Voodoo3	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Riva TNT	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
Riva TNT 2	Inacceptabil	Acceptabil	Optim	Optim
GeForce	Tehnic imposibil	Acceptabil	Optim	Optim

Legendă: Tehnic imposibil, Inacceptabil, Acceptabil, Optim

Comentariu

Dat fiind că efectele grafice sunt punctul tare al jocului, Ground Control devine digerabil doar de la 350 MHz în sus.

Graniţele durerii

Pentium 200
32 MB RAM
placă video cu 4 MB

Chiar dacă aveţi o placă grafică 3D, *Ground Control* este ceva mai greu de mânuit decât concurentul său din America, iar în modul software rulează la fel de încet.

Dark Reign 2

Controlul

Note 9

După ce, mai mult de o jumătate de an, jucătorul de rând a avut îndoieli privind controlul titlului de strategie, acesta a fost prelucrat încă o dată. Rezultatul se poate vedea: fanii de C&C care sunt obişnuiţi cu controlul intuitiv al jocului lor preferat se descurcă şi aici fără probleme. Cu toate că perspectiva poate fi controlată după dorinţă, ea nu creează confuzie. Cei ce s-au declarat mulţumiţi de controlul din Earth 2150 pot să jubileze şi acum.

Tastă	Acţiune
R	selectarea unităţii
O	rotirea perspectivei
rotiţa de scroll	zoom (vertical)
!M§$%&	perspectiva
QASD	înainte, înapoi, la stânga, la dreapta

Grafica

Note 10

Numeroşii lauri pentru grafica excelentă sunt meritaţi cu vârf şi îndesat: fanii jocurilor au putut să se convingă deja în Battlezone 2 de la Pandemics de capacităţile performante ale tehnologiei grafice, care şi-a arătat adevăratul potenţial de-abia în Dark Reign 2. Pătrundeţi în mijlocul evenimentelor crescând şi numărul poligoanelor din care sunt formate unităţile şi clădirile creşte. Peisajele sunt realizate cam sec, însă background story-ul îndreaptă acest dezavantaj.



Unităţile

Note 8

Doar 15 unităţi pe fracţiune? La acest capitol, studioul Pandemics nu prea s-a omorât, însă există totuşi unităţi originale precum "gogoşii" care sunt conduşi în luptă de femeile războinice ale sprawler-ilor. Designul unităţilor este reuşit, iar dacă apropiaţi perspectiva puteţi vedea animaţiile bine realizate ale figurinelor. La capitolul comportamentului în luptă, nu se remarcă diferenţe între unităţile JDA şi cele ale sprawler-ilor, toate luptând în mod asemănător.



Misiunile

Note 9

Puteţi alege între două campanii a câte zece misiuni. Comparativ cu *Age of Empires 2* sau *Earth 2150*, este cam puţin. În schimb, sarcinile sunt pline de variaţie: într-o misiune trebuie să escortaţi un transport, într-alta trebuie să vă apăraţi baza. Jocurile single sunt realizate minunat şi aproape că sunt mai distractive decât campaniile. Laude din plin producătorilor pentru secvenţele intermediare: de la StarCraft încoace nu au mai existat misiuni care să fie atât de coerent legate între ele.



Multiplayer

Note 10

După numărul de moduri multiplayer, putem vorbi aici de un *Unreal Tournament* al jocurilor de strategie. Pe lângă cunoscutele variante Death Match şi King of the Hill, vă veţi bucura şi de alte turniruri, precum "măcelul" şi "devorarea". În primul, trebuie să distrugeţi cât mai repede posibil 50 unităţi inamice, iar la al doilea trebuie să extrageţi cât mai repede o anumită cantitate de taelon. Dacă jucaţi Control Freak, atunci trebuie să obţineţi cât mai repede posibil controlul asupra a cinci regiuni de pe hartă.



Punctaj final Dark Reign 2: 9,20

Ground Control

Controlul

Note 8

În *Dark Reign 2*, mouse-ul e util doar la alegerea unităţilor, pe când aici poate fi folosit şi la ajustarea perspectivei. Dacă apăsaţi tasta mouse-ului în partea stângă sau dreaptă a ecranului de joc, camera se roteşte în direcţia respectivă. Unităţile pot fi alese şi pot fi comandate direct din casetele din partea de jos a ecranului. În timpul luptelor, controlul leneş se face simţit în mod neplăcut, neavând importanţă modul în care controlaţi jocul, cu tastatura sau cu mouse-ul.

Tastă	Acţiune
R	deplasare
O	selectare/atac
rotiţa de scroll	zoom
!-?`	selectarea grupei
C	camera în sus
Z	camera în jos
QASD	mişcarea camerei video
B	deplasare
H	modifică comportamentul de luptă

Grafica

Note 9

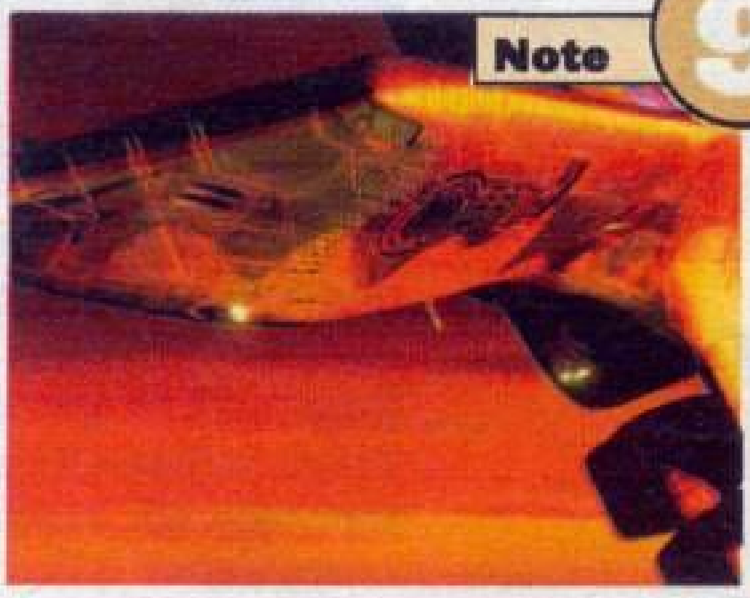
Ca grafică, *Ground Control* face parte cu siguranţe dintre cele mai atractive titluri ale genului. În timpul luptelor, pot fi admirate furtuni de oţel înscenate grandios. Mai puţin impozantă este realizarea peisajelor; la fel ca în Dark Reign 2, mediul este extrem de mohorât, cu toate că există nişte simulări de păduri pe care le puteţi străbate. În rest, coloristica diferitelor misiuni este bine realizată şi variată: în unele misiuni, luptătorii se deplasează prin deşerturi galbene, alteori îşi croiesc drum prin mlaştini verde închis.



Unităţile

Note 9

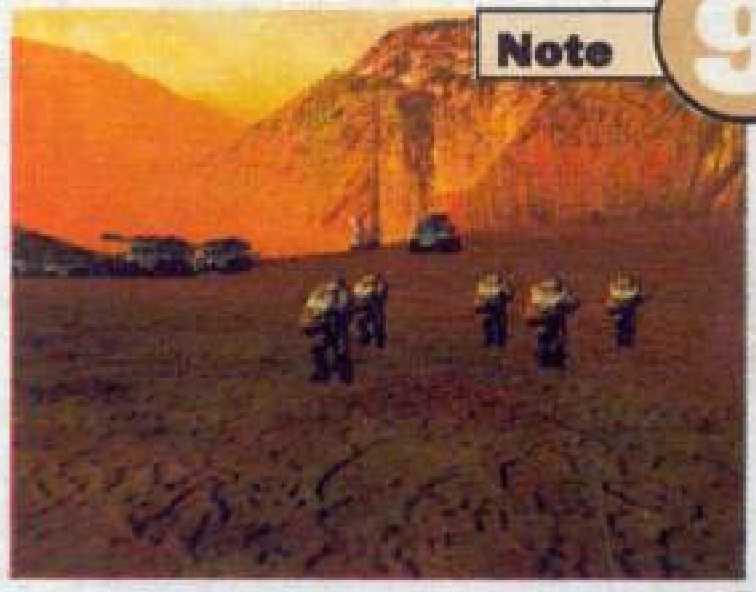
Cu toate că nici aici nu există mai multe unităţi decât la concurent, acestea se deosebesc mult unele de altele. Prima diferenţă enormă o constituie partea pe care luptaţi. La fel ca în *StarCraft*, trebuie să vă adaptaţi la un mod cu totul nou dacă, după prima campanie, treceţi de la Concernul Crayven la Ordinul Noului Răsărit. Designul unităţilor terestre şi aeriene este solid, însă mai puţin detaliat decât cel al unităţilor din produsul concurent american.



Misiunile

Note 9

Spre deosebire de *Dark Reign 2*, *Ground Control* dispune de un tutorial cuprinzător, care vă introduce în controlul şi acţiunea jocului. Campaniile sunt variate, însă veţi căuta în zadar vreo idee călăuzitoare, căci acestea se derulează la fel de discontinuu ca misiunile din *Earth 2150*. Secvenţele video intermediare nu ajung chiar la nivelul lui *Dark Reign 2*, însă şi aici sarcinile sunt gândite destul de captivant. Din când în când, apar şi adevărate surprize.



Multiplayer

Note 2

Cu toate că există mai puţine variante de joc cu denumiri decât în *Dark Reign 2*, puteţi efectua o mulţime de setări înaintea unei partide multiplayer în LAN sau Internet, care să organizeze întâlnirea online cât mai interesant posibil. Legarea de alianţe şi jocul în echipă sunt atuuri speciale înscrise cu litere mari pe frontispiciul lui *Ground Control*. Un bonus atrăgător îl constituie modul instant-action, aici având posibilitatea de a tăbărî direct în mijlocul unei partide online, fără a trebui să aşteptaţi ore întregi într-un lobby.



Punctaj final Ground Control: 8,80

Ambele titluri sunt la fel de recomandabile, însă, graţie abundenţei de acţiune din *Ground Control*, fanii unor titluri precum *Battlezone 2* sau *Mech Commander* se vor simţi mai bine decât strategii. Aceştia din urmă ar trebui să atace mai degrabă *Dark Reign 2*, căci aici găsesc tot ceea ce-şi doreşte o inimă de C&C: management de resurse, producţia de unităţi şi îngrijirea propriei baze.

Răzbunarea reptilelor

Salutări din era preistorică: porniţi la vânătoare după reptile gigantice clonate

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Capcom** ■ DISTRIBUITOR **Virgin Interactive** ■ PREŢ **cca. 45 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **a apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 16 ani**

PE SCURT
- Convertire PlayStation
- Patru înfăţişări diferite ale eroinei principale
- Trei moduri de joc
- Arme perfecţionabile
- Perspective fixe



REGELE Luptele cu puternicul Tyrannosaurus Rex sunt foarte tensionate. Uriaşul nu poate fi rănit serios cu puşca cu alice.



OPINII

Dinozaurii dezamăgesc. Story-ul este dens, însă grafica e cam mediocră.
Sascha Gliss

Grafica îmbunătăţită faţă de PlayStation, însă cam modestă pentru PC, constituie motivul principal pentru care saga dinozaurilor de la Capcom nu poate primi un punctaj mai ridicat. Pentru mine rămâne o enigmă la ce s-au gândit programatorii când au convertit engine-ul de joc conceput pentru PlayStation. Meniurile de setare îşi arată pe monitor goliciunea, cât despre nedreptul sistem de punctare ce să mai vorbim. În cazul lui *Dino Crisis*, aceste stângăcii ies cu atât mai mult la iveală cu cât story-ul tensionat şi atmosfera densă s-ar cere răsplătite cu un punctaj mult mai mare.

Întoarcere în Epoca de Piatră. *Dino Crisis* îmbină într-un action cocktail elemente din *Jurassic Park* şi *Alone in the Dark*.

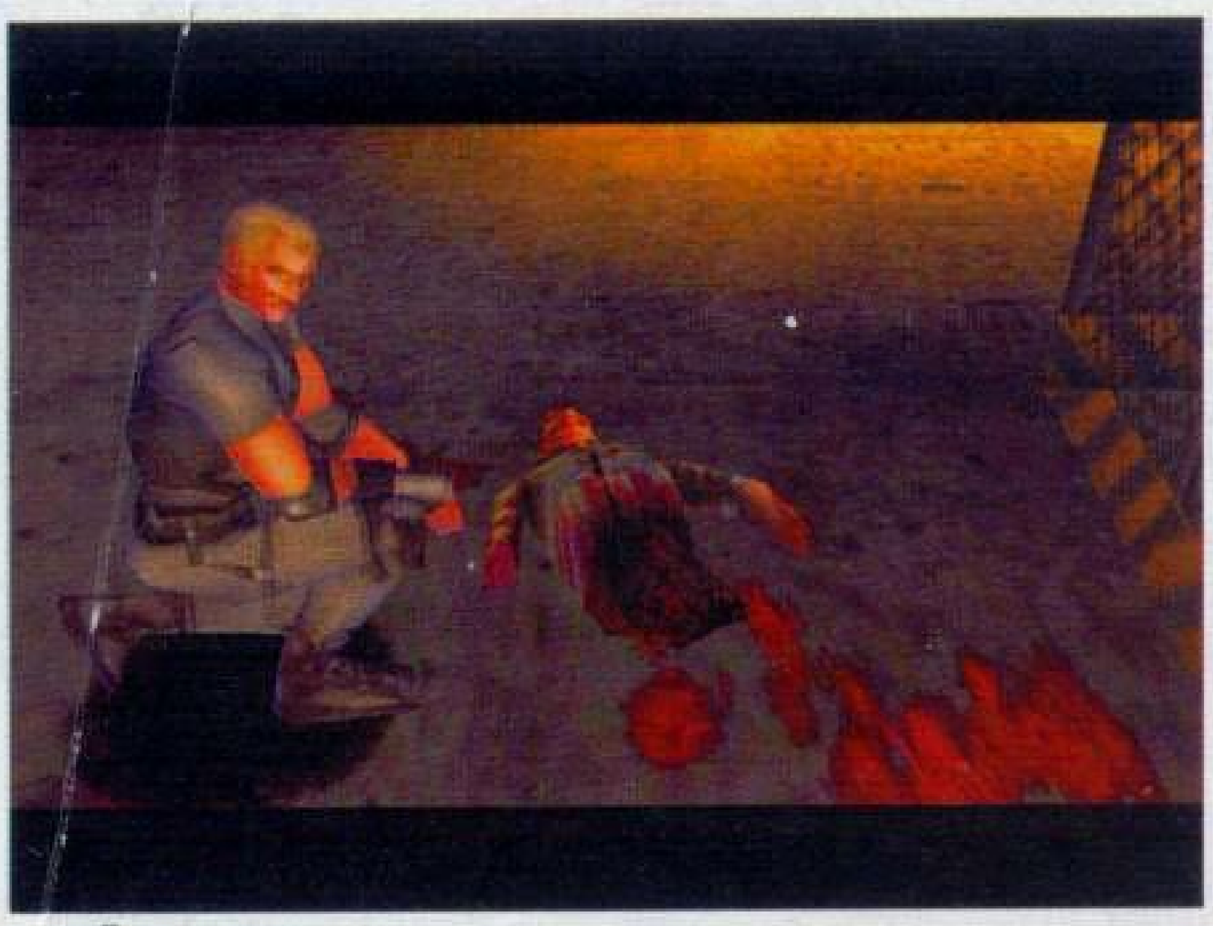
Istoria lui *Dino Crisis* este cunoscută cinefililor. Un om de ştiinţă genial se joacă de-a Dumnezeu pe o insulă părăsită şi clonează o întreagă hoardă de dinozauri avizi de sânge. Guvernul trimite o unitate specială care să lămurească evenimentele şi să-l recupereze pe doctor. În rolul unei luptătoare singuratice, Regina, cercetaţi complexul de laboratoare şi vă întâlniţi destul de repede cu primele exemplare ale străvechilor animale. La fel ca în clasicul *Alone in the Dark*, întâmplările sunt privite dintr-o perspectivă predefinită, în cea mai mare parte statică. Personajul dvs. este lipit de podea, căci nici cele mai mici obstacole nu pot fi ocolite prin săritură. Pe lângă şopârlele gata de atac în permanenţă, vă mai aşteaptă o mulţime de obiecte care trebuie împinse precum şi încercări care necesită cu adevărat multă răbdare în rezolvarea lor. Pentru a se apăra contra balaurilor, Regina are la dispoziţie un arsenal mai degrabă modest. Dama îşi apără pielea cu un pistol, o puşcă cu alice şi un aruncător de grenade. Pe parcursul jocului găsiţi tot felul de upgrade-uri ale armelor, cu care puteţi să le măriţi eficienţa. Lăsând la o parte lipsa cronică de muniţie, aceste piese sunt extrem de necesare.

Sascha Gliss
Corneliu Dan

În ciuda atmosferei cinematografice, Dino Crisis este o convertire cam grosieră de pe PlayStation.



BĂTAIE DE CAP Lacătele digitale pot fi sparte doar utilizând codurile corecte.



O CINĂ PE CINSTE Pentru acest muncitor care suferă o regretabilă dedublare de personalitate, orice ajutor medical vine prea târziu.

PUNCTAJ — Dino Crisis

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Tomb Raider 4** — Lara nu şi-a pierdut nimic din farmec nici în partea a patra.
- **Soul Reaver** — Aventura horror a apărut şi ea la început pe PlayStation.
- **Dino Crisis** — Dacă grafica ar fi fost îmbunătăţită, jocul ar fi avut acel ceva, în ciuda principiului desuet de joc.
- **Alone in the Dark 3** — Strămoşul prăfuit al lui *Dino Crisis* va fi în curând continuat
- **Resident Evil** — Basmul horror de la Capcom a avut doar parţial succes pe PC.

GRAFICĂ .... Îndestulător
Convertire fără feeling, aproape de graniţele suferinţei.

SUNET .... Bine
Culise pline de atmosferă.

CONTROL .... Mulţumitor
Extrem de simplu.

MULTIPLAYER .... Apreciere imposibilă
Nu există mod multiplayer.

65%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 166	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 1 MB	HDD: 570 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC - Reţea - Internet -
Număr de jucători / CD .... -
CD-uri / pachet .... -

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

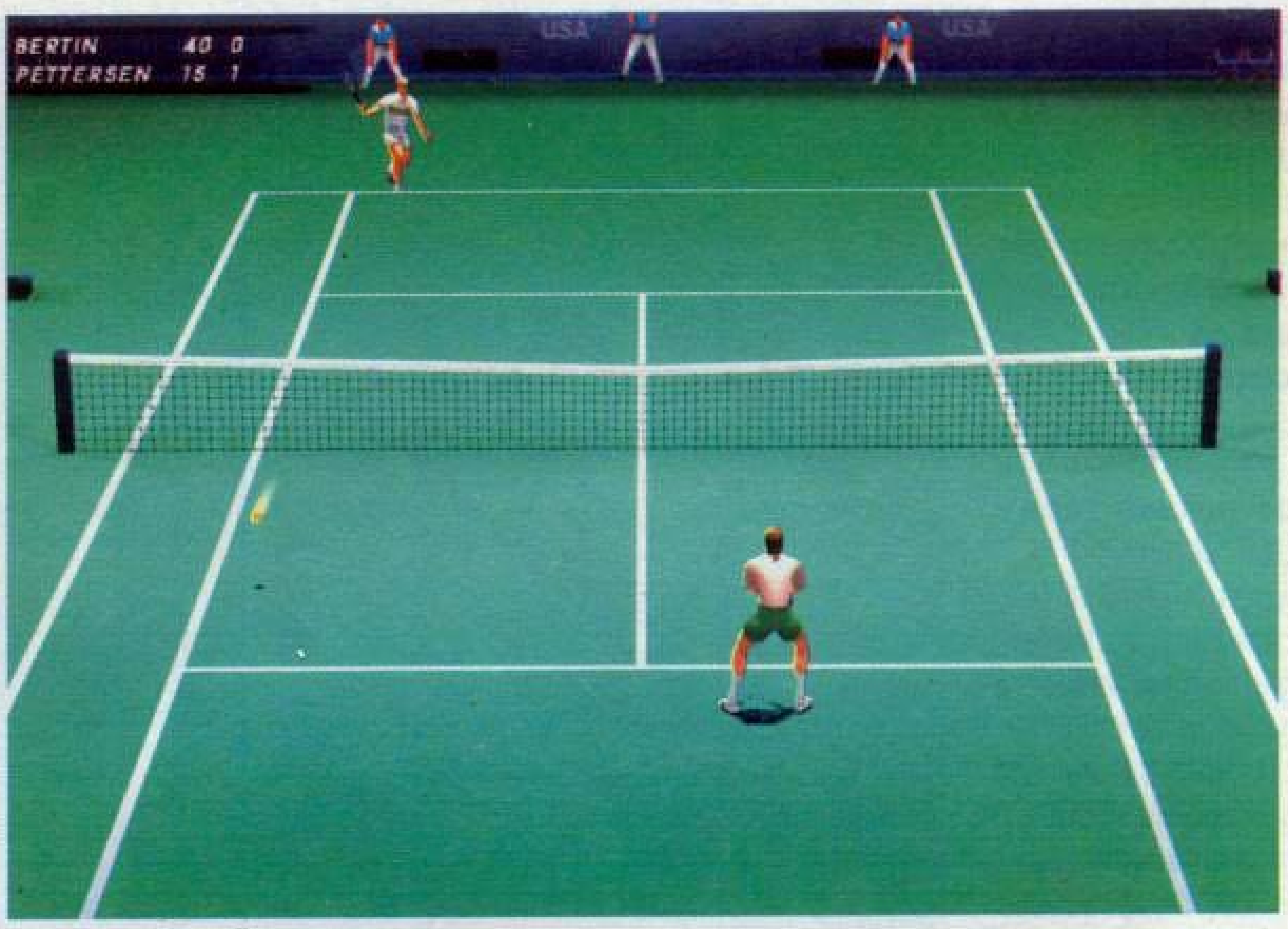
Nu e pentru profesionişti

Lupta pentru Grand Slam are loc de-a lungul celor patru turnee mondiale

FACTS ■ DISTRIBUITOR **Cryo Interactive** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Fără interdicţii**

PE SCURT

- Patru turnee Grand Slam
- 64 jucători
- Patru tipuri de terenuri (covor, nisip, iarbă, zgură)
- Multiplayer la care iau parte patru concurenţi pe un PC
- Enciclopedie şi quiz la French Open



GREŞEALA ÎNCEPĂTORULUI **Adversarul joacă foarte prost chiar şi la American Open, rămânând la mijlocul terenului şi privind impasibil mingea care vine spre el.**

Cryo încearcă să aducă pe piaţă, înainte de French Open, cea mai bună simulator de tenis. Le va reuşi oare aceasta specialiştilor genului adventure, acolo unde mulţi alţii au dat greş?

Având în vedere deficitele concurenţei, Roland Gaross 2000 este cel mai bun simulator de tenis al momentului. Jocul este convingător mai ales din punct de vedere grafic. Animaţiile actorilor arată realist, iar terenurile de joc compun o adevărată atmosferă de tenis, graţie numeroaselor detalii, de pildă afişajul vitezei de servire. Din păcate, simulatorul are şi câteva puncte slabe care diminuează satisfacţia jocului. Astfel, mingile pe linie sunt anunţate consecvent ca greşeli, iar spectatorii nu aplaudă la asuri. Cea mai mare problemă o constituie însă adversarii virtuali, care joacă la fel ca nişte începători chiar şi la cel mai mare grad de dificultate. Controlul necesită o perioadă de adaptare: cu o tastă setaţi mingea, în timp ce cu tastele săgeţi stabiliţi direcţia şi tipul de lovitură. Cea mai mare satisfacţie o veţi avea în modul multiplayer, unde puteţi juca împotriva unor adversari umani.

Florian Stangl
Corneliu Dan

PE CD-ROM!
Un demo al jocului se află pe CD-ROM-ul revistei.

Un simulator de tenis reuşit, cu o grafică plăcută, dar având din păcate multe puncte slabe.

PUNCTAJ — Roland Garros 2000

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Roland Garros 2000** — Ca grafică, este cea mai bună alternativă contemporană. Unele scăderi diminuează însă satisfacţia jocului.
- **Actua Tennis** — Simulaţia de la Gremlin este încă destul de bună, în ciuda vârstei.
- **French Tennis Open 97** — Atât de prost, încât nu are nici măcar valoare istorică.
- **Game, Set & Match** — Încercare timidă a lui Blue Byte de a transpune sportul alb pe PC.
- **Roland Garros 1999** — Un precursor mult mai prost al versiunii 2000.

GRAFICĂ .... Bine
Animaţii frumoase şi terenuri reuşite.

SUNET .... Mulţumitor
Sunetul e în ordine. Muzica e cam enervantă.

CONTROL .... Bine
Necesită adaptare, însă ulterior e OK.

MULTIPLAYER .... Bine
În mod clar, atuul jocului.

66%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium III 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HDD: 320 MB	HDD: 530 MB

GRAFICĂ	SUNET
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 4 Reţea – Internet –
Număr de jucători / CD 4
CD - uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✗

TESTE SCURTE

Puzzle Trouble

■ GEN **Joc de gândire** ■ PRODUCĂTOR **Soft Enterprises** ■ DISTRIBUITOR **Blackstar** ■ **Fără interdicţii**



CHESTIUNE DE GÂNDIRE **Cu cât eliminaţi mai multe cuburi, cu atât mai bine.**

Puzzle Trouble arată ca o clonă de Tetris, însă se deosebeşte ca principiu de joc. Plouă constant cu cărămizi, dar aici nu le puteţi întoarce. Eliminaţi cuburile colorate identic aranjându-le câte trei pe orizontală sau verticală. Dacă ele se stivuiesc până sus, aţi pierdut şi puteţi să transmiteţi highscore-ul pe pagina Web a jocului, unde apar cele mai bune scoruri. În plus, există posibilitatea de a juca în doi pe un PC. Prin urmare, cei ce caută o distracţie scurtă, alta decât *Moorhuhn Jagd*, găsesc în *Puzzle Trouble* ceea ce caută. *(pm)*

PUNCTAJ **42%**

Odyssee – În căutarea lui Odysseu

■ GEN **Adventure** ■ PRODUCĂTOR **In Utero** ■ DISTRIBUITOR **Cryo Intera.** ■ **Fără interdicţii**



ATMOSFERĂ DE VACANŢĂ **Figurile 3D se mişcă în faţa unor imagini pre-renderizate.**

În rolul eroului Heritias, vă plimbaţi în acest adventure prin locuri pre-renderizate. Misiunea dvs.: trebuie să-i găsiţi Penelopei bărbatul, pe Ulise, care a dispărut după bătălia de la Troia. Călătoria dvs. începe la Troia şi vă conduce prin locuri istorice din mitologia greacă. De cele mai multe ori primiţi informaţii răspunzând la întrebările din dialoguri. La fel ca în majoritatea jocurilor de la Cryo, Odyssey convinge mai ales grafic, însă nu solicită prea mult profesioniştii genului. *(dk)*

PUNCTAJ **61%**

Un strigăt după dragoste

În speranţa unei atrageri a ambelor părţi, Battlecry creează o punte între RTS şi RPG

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Strategic Studies Group** ■ DISTRIBUITOR **Mattel Interactive** ■ PREŢ **cca. 90$** ■ termen de apariţie **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 12 ani**

PE SCURT

- 16 tutorial
- campaign tree
- peste 20 misiuni
- eroul - figură dominantă
- misiuni secundare
- editor hărţi

***Battlecry* se foloseşte de mai multe sertăraşe de strategie. Managementul resurselor, cercetarea împrejurimilor şi construcţia fac parte împreună cu atributele din RPG-uri, luptele reale şi tasta pauză din componenţa lui *Battlecry*. Poate oare să funcţioneze acest compromis?**

Orice început este o mixtură greu de înghiţit: când doi meteoriţi cad pe tărâmul unde piticii îşi ascut urechile, iar spiriduşii se scarpină la ceafă, începe întrecerea între bine şi rău. Conform profeţiei, uriaşele pietre sunt încărcate cu magie şi pot influenţa mersul lucrurilor. Cel care le are poate să devină stăpânul lumii.

Pe parcursul campaniilor lineare de război, care amintesc de structura campaniilor din *Age of Empires 2*, se hotărăşte de partea cui luptaţi. Împreună cu o mică trupă treceţi de la o misiune la alta, în care fie atacaţi dispozitivele inamice, fie apăraţi pentru o anumită perioadă o poziţie de atacurile persistente. Sau, o altă misiune ar fi ca, după ce aţi ocupat minele de minereuri, să le apăraţi. După aceea construiţi un palat cu funcţiuni de fabrică, inventaţi sau produceţi noi unităţi şi pregătiţi invazia unor întregi regiuni. Totul se petrece în timp real, iar la darea unei comenzi se poate trece pe pauză. De exemplu, armatele sunt compuse din suliţaşi, arcaşi şi cavaleri sau - ca în basme - din minotauri, dragoni sau vrăjitori. Berbecii şi catapultele stau ca unelte la dispoziţie.

O caracteristică specială este crearea unui erou principal la început care vă însoţeşte până la sfârşitul jocului şi, în consecinţă, trebuie să supravieţuiască fiecărei bătălii. El poate alege cariera unui vrăjitor, a unui războinic, preot sau cavaler şi are calităţi de care profită cel mai mult poporul său. Cel care stă lângă el, reacţionează mai profesionist. În afară de aceasta, el mai poate prelua misiuni secundare care, cu toate că nu-l apropie de scopul final al jocului, îi îngraşă totuşi contul personal.

Daniel Ch. Kreiss
Corneliu Dan

Waypoints, liste de comenzi, shortcut-uri, formaţii: Battlecry are tot. Doar că n-are nimic care să-l facă superior concurenţei.



UN MIC FOC DE TABĂRĂ Trebuie să vă ocupaţi rapid de construirea bazei. Cei ce întârzie vor fi copleşiţi de adversari şi-şi vor vedea opera în flăcări.



OPINII

Mi se pare foarte drăguţă concesia făcută acţiunii - acum avem şansa să facem o pauză.
Daniel Ch. Kreiss

Într-un ambient fantezist, Battlecry oferă tot ceea ce se cere de la un RTS: construcţia bazei, cercetarea terenului, lupte, toate necesitând un timp de reacţie alert, iar controlul este foarte confortabil. Dar toate acestea le găsim mai elegant şi mai drăguţ prezentate în Age of Empires 2. Doar eroul principal participă într-o manieră RPG-istă la joc.



PROSTIA ARTIFICIALĂ O lipsă în comportamentul adversarilor: reacţionează leneş şi prostesc la atacurile cu arme de distanţă.

PUNCTAJ — Warlords: Battlecry

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezenate pe scurt.

Age of Empires 2
Ultima instanţă în materie de RTS-uri.

Age of Wonders
Tematică asemănătoare dar cu o derulare a jocului bazată pe runde.

Majesty
Acelaşi tip de joc, mult simplificat, accent puternic pe construcţii.

Heroes 3 (erw.)
Comparativ, elementele RPG sunt mai prezente.

Warlords: Battlecry
Încercarea este lăudabilă, însă la o comparaţie cu *Age of Empires 2*, *Battlecry* îşi rupe gâtul.

GRAFICĂ .... Mulţumitor
Nimic mai mult decât mediocru.

SUNET .... Mulţumitor
Voci plicticoase şi zgomote de luptă amestecate.

CONTROL .... Bine
Sistemul bine cunoscut din RTS-uri.

MULTIPLAYER .... Bine
Oamenii depăşesc rutina calculatorului.

73%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 233	Pentium III 400
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HDD: 645 MB	HDD: 811 MB

GRAFICĂ	SUNET
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 4 Internet 4
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL
Force-Feedback .... ✘

Şcoala klingoniană

În urmaşul lui Starfleet Academy veţi fi format ca maestru luptător klingonian

FACTS ■ PRODUCĂTOR **14 Degrees East** ■ DISTRIBUITOR **Interplay** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 12 ani**

PE SCURT

- Şase CD-ROM-uri
- 25 misiuni
- 52 nave de luptă
- 10 sisteme de arme
- Două variante multiplayer

De fapt, ideea e destul de atractivă: în *Klingon Academy* puteţi părăsi în sfârşit partea oamenilor buni ai Federaţiei şi face carieră de partea demonicilor klingoni. Păcat însă că pregătirea militară se dovedeşte a fi în foarte scurt timp la fel de interesantă ca urmarea unei telenovele.

D Background-story-ul din Klingon Academy poate fi plasat cu puţin înaintea acţiunii celui de-al şaselea film pilot, Tărâmurile Nedescoperite: în calitate de cadet plin de speranţe, deveniţi un luptător spaţial care doreşte să intervină în lupta între poporul său şi demna de ură Federaţie. În 25 de misiuni (în care nu există posibilitatea de quick-save) daţi bice unui Bird of Prey prin diferite locuri din univers şi distrugeţi navele, sondele şi staţiunile spaţiale ale inamicului. Unităţile inamice se limitează de cele mai multe ori la manevre de tip kamikaze destul de prosteşti, năvălind într-un tempo drăcesc asupra navei pentru a o distruge. O problemă şi mai mare decât luminile de alarmă de curs de coliziune permanent aprinse o constituie controlul prea complicat al navei proprii. De la luarea în vizor până la sistemele de siguranţă interne, toate comenzile posibile la bordul unui Bird of Prey se fac prin tot felul de combinaţii ciudate de cifre. Pentru a accelera zburătorul, de exemplu, apăsaţi tastele 2-4-2. Unele manevre mai complexe necesită chiar combinaţii de cinci cifre; joystick-ul îl puteţi folosi doar la manevrele de bază de ghidare şi pentru setarea sistemelor de arme. Nici ca grafică, Klingon Academy nu impresionează prin nimic: în loc de efecte colorate şi de o ceaţă plină de atmosferă care să mai coloreze spaţiul, cea mai mare perioadă de timp priviţi asupra unui ecran negru, rece, plin de stele, în care singura variaţie optică o constituie o planetă singuratică pierdută undeva în fundal.

Din contra, foarte reuşite sunt diferitele modele de nave - mai ales unităţile Federaţiei inamice au un grad de detaliu foarte ridicat care-i vor consola cel puţin pe fanii de Star Trek.

Andreas Sauerland
Corneliu Dan



BUN DE ARUNCAT Navele duşmane pot fi descompuse în bucăţele: aici, o lovitură directă a deschis burta navei.



FĂRĂ SPERANŢĂ În spaţiul neţărmuit, o navă inamică se ascunde în spatele propriei nave.



FIGURĂ PATERNĂ Misiunile vă sunt împărtăşite de împăratul Chang în persoană.



OPINII

Plicticos autentic? Părerile sunt cam împărţite.

Andreas Sauerland

Să recunoaştem: fanii Star Trek-ului iniţial sunt entuziasmaţi de *Klingon Academy*. Ideea de a lua loc într-un Bird of Prey şi de a trage asupra navelor de luptă ale Federaţiei este foarte atractivă pentru unii Trekkies. În schimb, jucătorul normal se va enerva de controlul prea complicat, de misiunile prea lungi, fără nici o posibilitate de salvare intermediară - şi vor pune mai degrabă mâna pe un shooter spaţial mai bun, de clasa unui *Tachyon* sau *Starlancer*.

PUNCTAJ — Klingon Academy

ÎN COMPARAŢIE
Alternativele prezentate pe scurt.

- **Starlancer** — Operă plină de efecte de mare clasă de la Microsoft
- **Tachyon: The Fringe** — Simulaţia spaţială de la Novalogic pune accentul mai mult pe conţinut decât pe grafică.
- **Freespace 2** — Dogfight-uri care-ţi taie respiraţia, înscenate briliant în universurile îndepărtate.
- **Starfleet Academy** — Predecesorul lui Klingon Academy era odinioară socotit ca cel mai bun joc Star Trek.
- **Klingon Academy** — Complicatul sistem de control şi grafica mediocră exilează jocul pe ultimul loc.

GRAFICĂ ..... Mulţumitor
Un cer înstelat serveşte drept culise.

SUNET ..... Mulţumitor
Sincronizarea OK, efectele speciale enervante.

CONTROL ..... Îndestulător
Control complicat cu ajutorul combinaţiilor de numere

MULTIPLAYER ..... Bine
Două moduri multiplayer asigură variaţia.

69%
SATISFACŢIE

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium III/500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 500 MB	HDD: 800 MB

GRAFICĂ
- ✘ Software
- ✘ 3Dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✘ Open GL

SUNET
- ✔ EAX (SBLive!)
- ✔ Aureal 3D
- ✘ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Reţea 6 Internet 8
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / pachet 6

CONTROL
Force-Feedback ..... ✘

Fără limită de viteză



■ **ÎN JOS CU VITEZĂ MAXIMĂ** Nu numai traseele din Alpi presupun un control sigur al curbelor. Need for Speed: Porsche doboară şi aici toate recordurile de serie.

Motorul se ambalează, cauciucurile scârţâie zgomotos şi pornim cu 180 la oră pe masivul muntos francez, cu urmăritorii suflându-ne în ceafă. Pentru a trăi aşa ceva, nu este nevoie să cumpăraţi un monstru de 280 CP; cele cinci titluri ale seriei de curse Need for Speed apărute până în prezent le asigură multor maniaci ai automobilului doza zilnică de adrenalină.

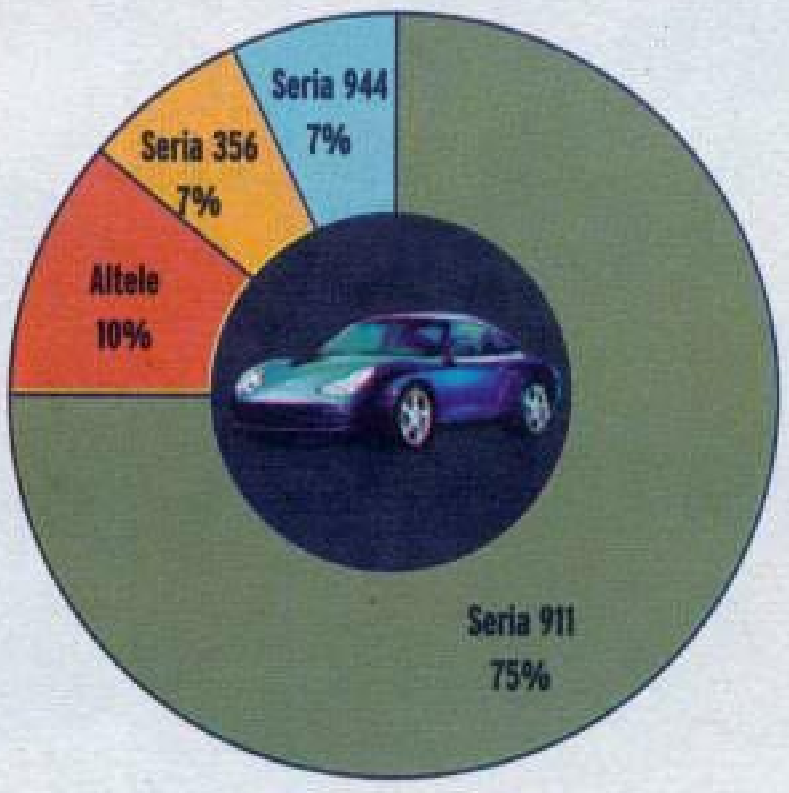
Totul a început cu Porsche 356. O mică firmă din Schwaben a produs o serie de bolizi foarte rapizi şi mai ales foarte eleganţi, pentru doamnele şi domnii de bon-ton. În Europa distrusă de război a anului 1948 existau prea puţini oameni care să aibă banii necesari achiziţionării unui automobil atât de scump. Abia şase ani mai târziu, modelul Carrera a avut un succes neaşteptat de mare, atât pe şosele, cât şi pe traseele de curse. Modelul 911 a făcut ca termenul Porsche să desemneze viteză, eleganţă şi supleţe.

Nu este de mirare că gigantul branşei, Electronic Arts, a obţinut - pentru o sumă, zice-se, derizorie - licenţa producătorului de automobile, pentru a trimite la linia de start cel mai nou dintre titlurile seriei Need for Speed, sub logo-ul Porsche. Alţi producători au ezitat până acum să-şi lase modelele să ruleze exclusiv pe pistele virtuale

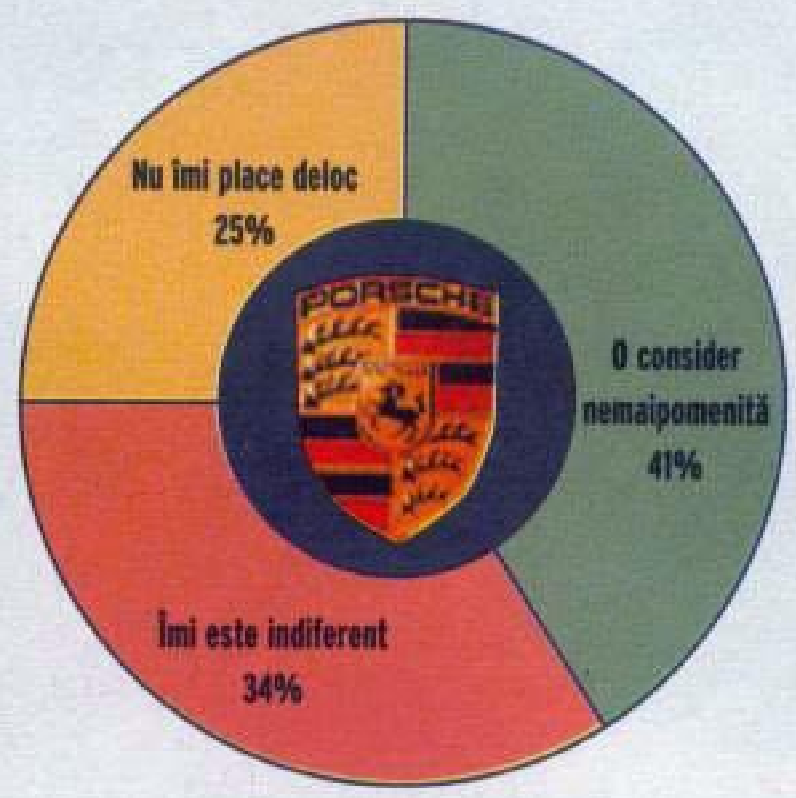
Cu puţin driver flair, nebunia vitezei ar fi perfectă. Din păcate, în Need for Speed: Porsche nu mai aveţi ocazia să provocaţi poliţia să vă urmărească.

De-ar putea Ferdy să vadă asta!

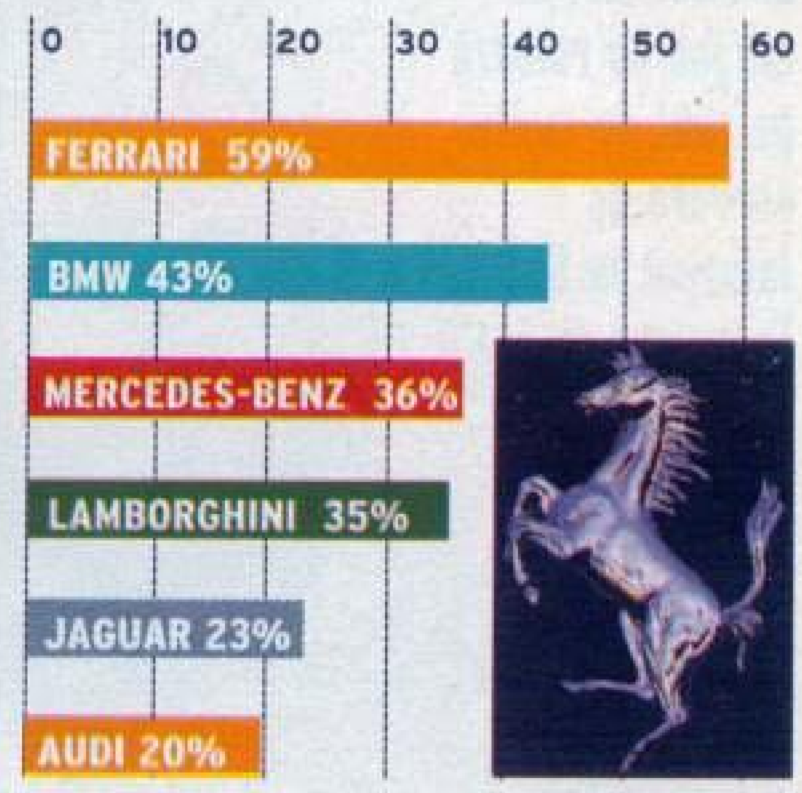
LICENŢĂ DE VÂRF Marca nobilă denumită după Ferdinand Porsche constituie un argument solid pentru cumpărare



Ce modele Porsche din Need for Speed vă plac cel mai mult?



Ce părere aveţi despre ideea de a simula doar automobilele unui singur producător?



Ce alte mărci de automobile vă doriţi într-o continuare a jocului?

dintr-un joc PC. Dar dacă se va constata că, de la apariţia celui mai nou titlu Need for Speed, homepage-ul lui Porsche are vizitatori constanţi şi că jucătorii entuziasmaţi comandă în masă Porsche-uri Coupé, atunci va apărea în curând şi un Need for Speed: BMW sau un Need for Speed: Lamborghini. Cititorii noştri s-ar bucura cu siguranţă, chiar dacă nu dezaprobă limitarea EA la modelele unei singure mărci. Deocamdată, ei se bucură să poată conduce pe piste toate modelele Porsche produse de-a lungul întregii istorii a firmei, în 50 de ani de existenţă.

Pe pistele charturilor de vânzări, Need for Speed: Porsche rulează lăsând un Beetle Crazy Cup să-i vadă doar stopurile. Succesul îndreptăţit este datorat nu în ultimul rând îmbunătăţirilor realizate de echipa de programatori începând încă de la cel de-al treilea titlu al seriei. Dacă după apariţia părţii a patra fanii s-au temut că acesta nu va fi decât o altă prelungire a lui *Need for Speed 3*, ei au constatat repede că atât prezentarea grafică a peisajelor, a vehiculelor şi a efectelor meteorologice, cât şi comportamentul maşinilor şi piloţilor au fost îmbunătăţite în aşa măsură, încât titlul EA s-a plasat strălucitor şi glorios

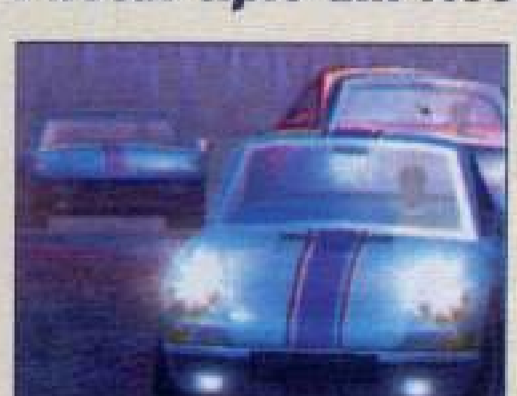
Inspecţie la sânge

Din ce categorie fac parte cititorii noştri? Din cei care apasă fără rezerve pe pedala de acceleraţie sau care se comportă ca nişte şoferi de duminică? Chestionarul nostru va face puţină lumină.

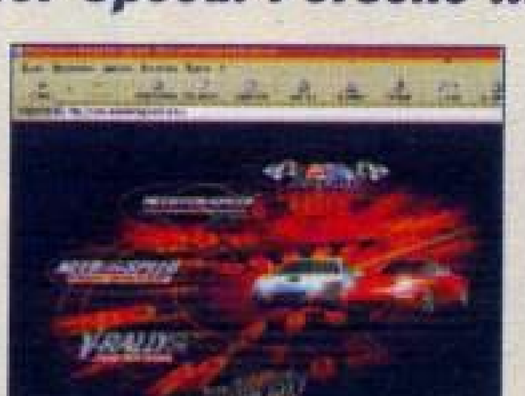


■ FIDEL MĂRCII
Aproape jumătate din cititori doresc exclusiv Porsche-uri. Un sfert ar dori totuşi să încerce şi alte mărci.

Pilotul tipic din Need for Speed: Porsche ...



... consideră grafica şi modelul de pilotaj ca fiind cea mai grozavă inovaţie de la *Need for Speed 4* încoace.



... vizitează regulat homepage-ul www.needforspeed.com. Pentru jumătate dintre jucători, acesta este primul punct pornire pe Internet.



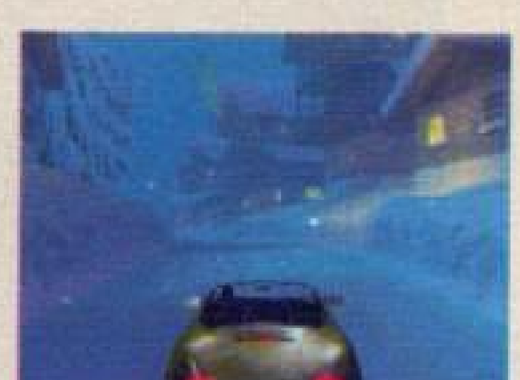
... face download la automobilele puse la dispoziţie de EA pe Internet. Doar 20% se mulţumesc cu repertoriul standard.



... ar conduce cu plăcere alte mărci de automobile pe un CD suplimentar. Pe CD se află la loc de cinste şi alte trasee şi moduri de joc.



... tânjeşte după un CD add-on. De acesta s-ar lipsi doar tot al şaptelea jucător. Urmaşul, Motor City, nu constituie deocamdată o temă de discuţii.



... încearcă mai degrabă traseele cunoscute din realitate. Cele mai îndrăgite sunt Schwarzwald, Alpii şi autostrada.



... este extrem de mulţumit de fizica de mişcare a celei de-a cincea părţi. Doar puţini fani au ceva de comentat la acest capitol.

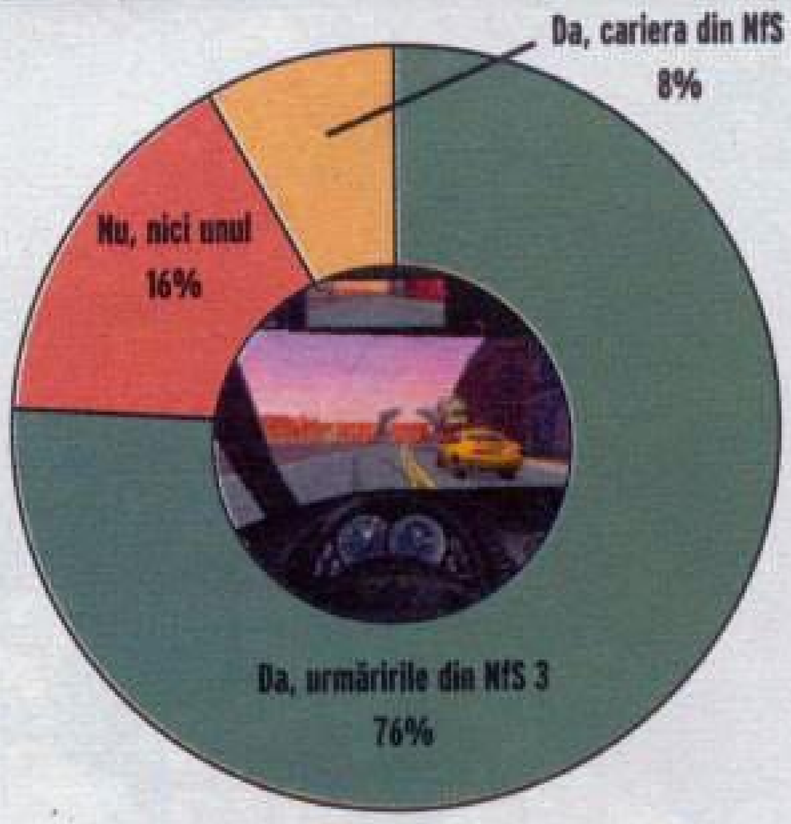


... adoră duelurile la viteze mari, în reţea sau în Internet. Doar 40% din cititori se pot lipsi total de opţiunile oferite de modul multiplayer.

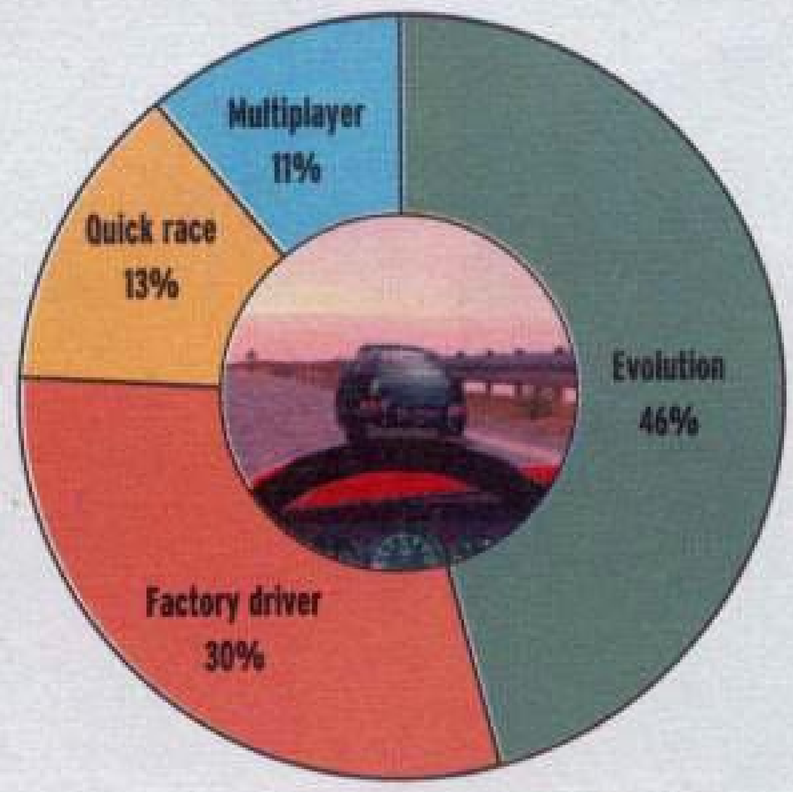
Need for Speed: Porsche se află în top şi din alte motive: nici un alt joc nu rulează pe atât de multe servere de Internet în San Francisco şi Sydney.

O chestiune de gust

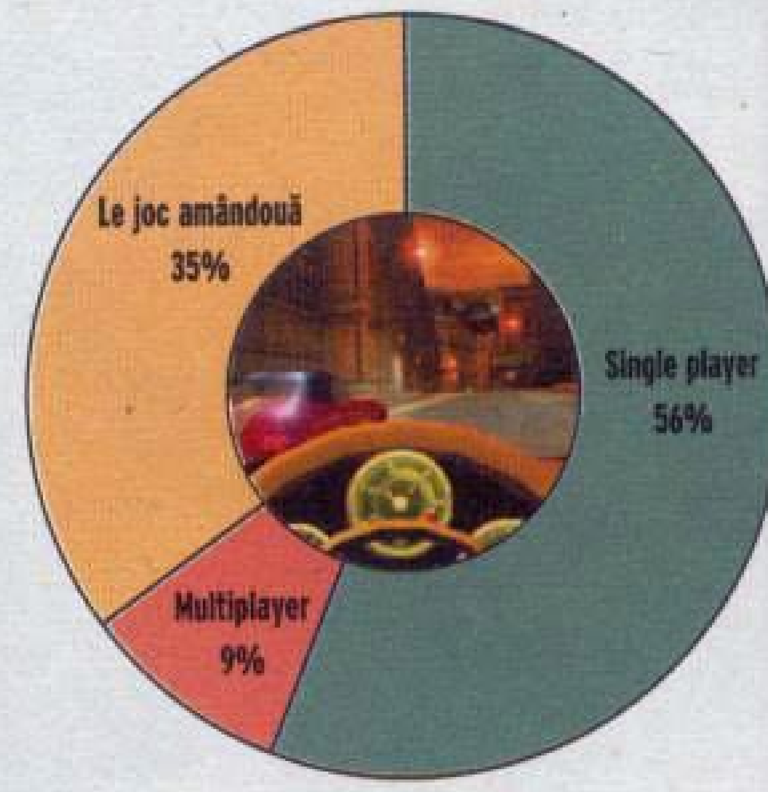
CHINUL ALEGERII Aici puteţi explora mediul înconjurător în cele mai felurite moduri.



Vă lipsesc unele moduri de joc cunoscute din celelalte părţi ale seriei?



Care dintre modurile de joc din Need for Speed: Porsche vă place cel mai mult?



Ce preferaţi: modul single player sau multi-player?

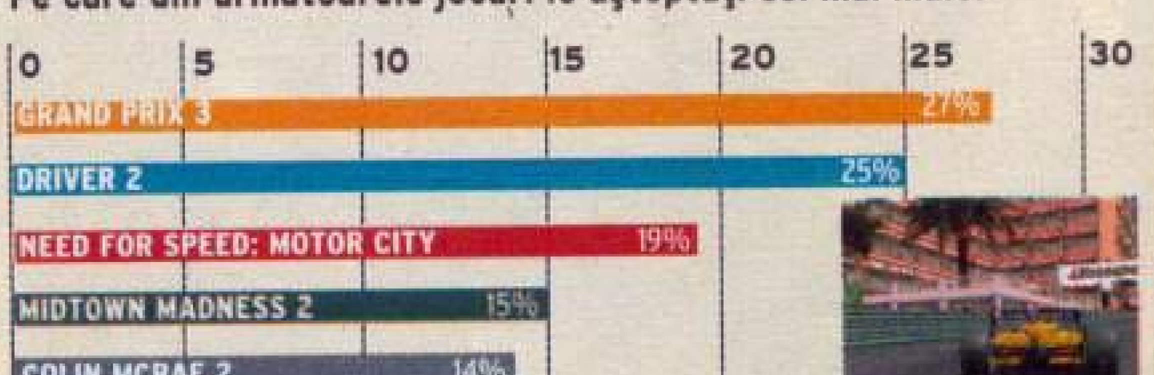
în topul jocurilor de curse. Până acum, fiecare titlu al seriei s-a situat undeva în vârful topurilor de vânzări. Primul a apărut în toamna anului 1995 şi, cu toate că nu oferea o privelişte tocmai atrăgătoare, designul traseelor şi principiul de joc au entuziasmat nenumăraţi fani.

A doua parte, apărută în primăvara lui 1997, nu a avut nici o şansă contra inovatorului Have a N.I.C.E. Day, în ciuda imensului succes comercial, fiind sancţionat pentru aceasta de presa de specialitate cu punctaje care abia atingeau nivelul scăzut al unui titlu gen Test Drive. Cu toate acestea, începând cu cel de-al treilea titlu, seria oferită de Accolade şi produsă de programatorii de la EA a reuşit să pătrundă în topuri. Însuşi mult lăudatul Colin McRae Rally a trebuit să se recunoască înfrânt în faţa lui *Need for Speed: Hot Pursuit*, care a ajuns în topul preferinţelor jucătorilor. Titlul de anul trecut, partea a patra a seriei, a venit în schimb cu prea puţine îmbunătăţiri, astfel că ne-am pus întrebarea, având în vedere înalta calitate a actualului Porsche, dacă nu cumva producătorii îşi dau silinţa doar tot la al doilea joc să amelioreze produsele seriei. Acest lucru explică şi de ce doi din şapte cititori sunt relativ sceptici privitor la partea a şasea şi ar investi banii mai degrabă într-un add-on la *Need for Speed: Porsche*. În ceea ce priveşte stabilirea unui partener de licenţă pentru următorul proiect,

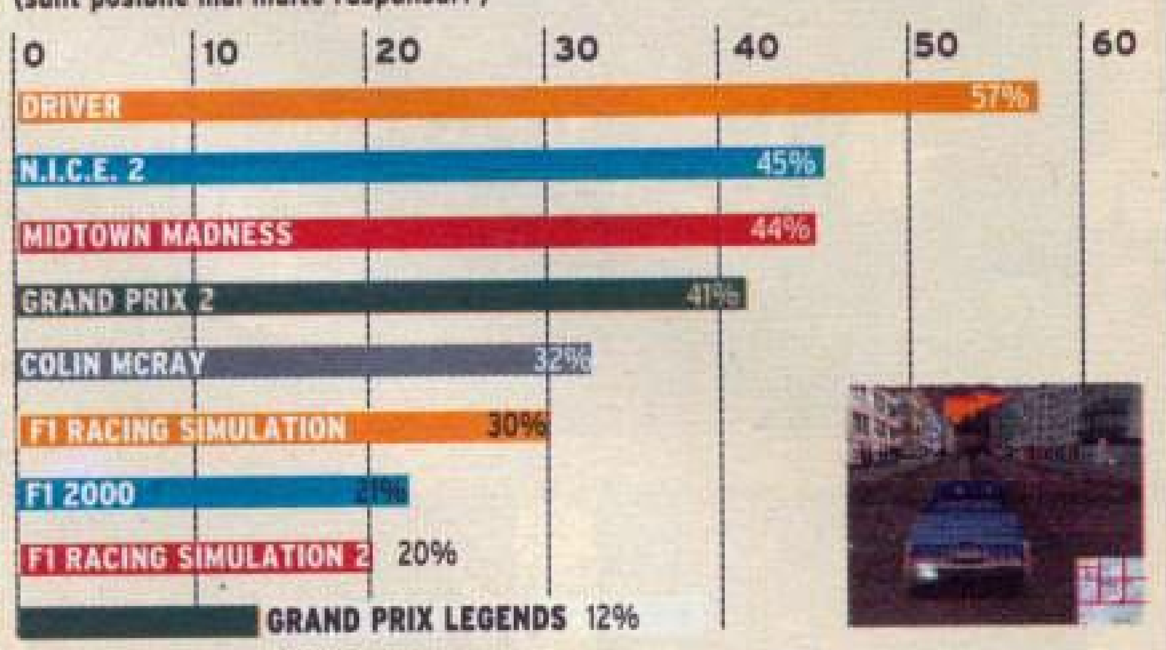
O droaie de bolizi coloraţi

Concurenţa este mare. Numeroase alte jocuri îşi dispută graţiile jucătorilor.

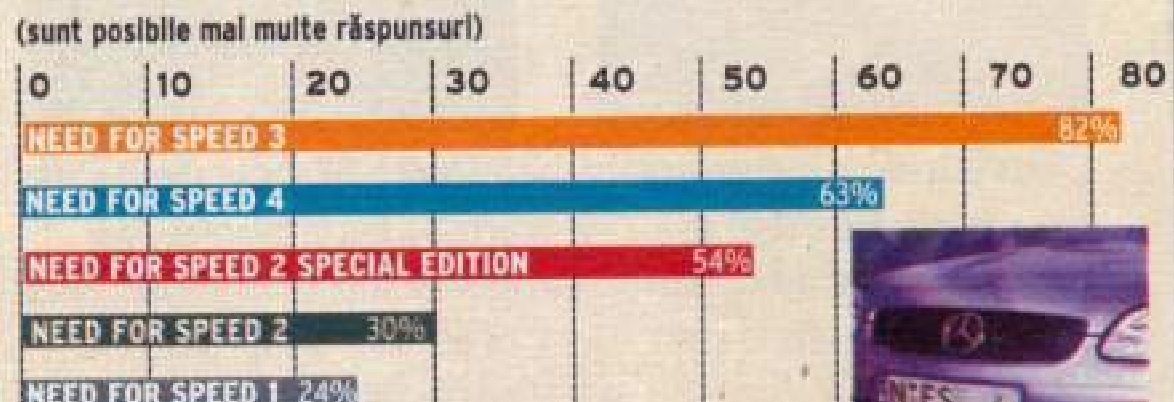
Pe care din următoarele jocuri le aşteptaţi cel mai mult?



Ce alte jocuri mai posedaţi, în afară de NfS: Porsche?
(sunt posibile mai multe răspunsuri)



Ce alte titluri din serie mai aveţi?
(sunt posibile mai multe răspunsuri)





CEL MAI BUN BIDIVIU Electronic Arts este mândră de titlul produs în propria casă. De altfel, EA este cunoscută mai ales pentru titlurile din studiourile Westwood.



■ O PLIMBARE Pe Coasta de Azur ai dori mai degrabă să treci pe viteza de croazieră, pentru a putea savura cum se cuvine încântătorul peisaj.

Seria este un adevărat hit, în cel mai adevărat sens al cuvântului. Fanii tânjesc deja după episodul următor.

cititorii au dorinţe foarte exacte. În vârful listei se află Ferrari, urmat de BMW şi Mercedes Benz. Cu toate că modelele Volkswagen şi Opel pot fi întâlnite mult mai frecvent pe şosele decât Lamborghini şi Jaguar Coupé, adevăratul fan de jocuri de curse preferă să piloteze modelele rapide - şi neruşinat de scumpe - prin noroaiele străzii. În definitiv, va mai dura ceva vreme până când jucătorul de condiţie medie - şi bineînţeles, redactorul de jocuri - îşi va putea permite un Porsche Turbo nou-nouţ; jucăria costă aproximativ 250.000 DM, fără extra-uri, se înţelege. Până când fanul Porsche va strânge destui bani la teşcherea, EA va veni pe piaţă cu partea a 16-a a seriei, care oricum va simula senzaţia de pilotaj în proporţie de 1:1, făcând astfel de prisos achiziţia super-bolidului devorator de benzină. Deocamdată, toată lumea este mulţumită şi face în continuare download de pe homepage-ul Need for Speed (www.needforspeed.com), pentru a-şi asigura distracţia cel puţin pentru această vară.

Peter Kusenberg
Corneliu Dan



CĂLĂTORIE ÎN NEANT Oraşul plăcerii în miez de noapte. Ce poate fi mai romantic decât Monte Carlo noaptea, într-o cabrioletă?

Ce clasă conduceţi?

Jocurile sunt o plăcere doar dacă rulează pe hardware-ul corect. Plăcile grafice bune îşi au însă preţul lor.

Abia aţi început să vă îndrăgiţi PC-ul de acasă, că apare un shooter pe care vreţi neapărat să-l jucaţi şi nu puteţi, datorită vârstei procesorului favoritului dvs. Ce se poate face? Renunţaţi la un tete-a-tete cu eroina din Heavy Metal F.A.K.K. 2 sau luaţi în braţe un nou superprocesor la 800 MHz, împreună cu o placă de câteva mii de dolari? În următorul chestionar vom încerca să aflăm cât de des efectuaţi upgrade, care este configuraţia de calculator actuală şi la ce performanţe vă aşteptaţi la următorul PC.



■ 4X4 Ultrarapida Voodoo 5 6000 are nevoie de alimentare separată şi costă aproape cât un PC complet din magazinele tip Metro.



AntiVirus eXpert sfidează ameninţarea viruşilor informatici

AVX, unul din cei mai puternici antiviruşi prezenţi pe piaţa românească şi mondială, este produs de compania Softwin, fondată în anul 1990, având capital integral românesc şi numărând azi peste 200 de angajaţi. Firma a fost încă de la început orientată spre dezvoltarea de soluţii software la cheie, pentru clienţi din SUA şi Europa Occidentală. Daniel Ionescu, responsabil de produs, a avut amabilitatea de a ne răspunde câtorva întrebări.

Unul din programele produse de Softwin va impulsiona vânzarea de piese auto în SUA.

- Care este principalul domeniu de activitate al Softwin?
- Peste 70% din cifra de afaceri a companiei este obţinută din exportul de software şi peste 50% din clienţii noi sunt atraşi de referinţele clienţilor vechi. Din 1998 Softwin a obţinut certificarea ISO 9001. Aceste date recomandă compania noastră ca pe unul din cei mai importanţi dezvoltatori software din România.

Avem patru departamente strategice: dezvoltarea soluţiilor software la cheie, convertirea informaţiilor din formate clasice (hârtie) în documente digitate, securitatea IT şi produse educaţionale. Principalul domeniu de activitate al companiei este dezvoltarea de software, incluzând consultanţă, modelare şi dezvoltare conform cerinţelor clientului, implementare, integrare şi testare, reproiectare şi mentenanţă software.

Competenţele noastre includ aplicaţii Web, aplicaţii e-commerce şi e-business, proiectarea şi dezvoltarea aplicaţiilor cu arhitecturi distribuite, dezvoltare de aplicaţii XML. Din peste 500 de proiecte dezvoltate până în prezent, proiectul RAN a fost cel mai popularizat în presa românească, fiind vorba de dezvoltarea celei mai mari pieţe virtuale de piese auto de pe teritoriul Statelor Unite, piaţa prin care se estimează că vor trece cca. 30 miliarde USD anual. Aceasta a fost de altfel şi singura aplicaţie românească premiată la Best of CERF 2000.

- Când a apărut prima versiune a programului AVX şi pentru ce platformă a fost scris?
- AVX a fost lansat pe piaţă la sfârşitul anului 1996, fiind scris pentru platforme pe 16 biţi. Acest produs, deşi a fost adresat sistemelor de operare DOS, rula şi sub Windows 95/98. AVX s-a remarcat încă de la început pentru adaptarea sa la viruşii cu circulaţie regională, fiind primul care a reuşit eliminarea unor viruşi ca RP.Multi_Ani, December_17th sau Ravage. AVX identifica cu precizie şi elimina toţi viruşii incluşi în RoWildList, faimoasa listă lansată la sfârşitul anului 1996, care monitorizează şi în prezent toate incidentele produse de viruşi informatici pe teritoriul României.

- Ce a reprezentat AVX în momentul apariţiei sale şi ce a adus de atunci nou faţă de ceea ce exista deja pe piaţa românească?
- AVX a însemnat primul antivirus profesional destinat pieţei româneşti, pentru că a oferit, în premieră, facilităţi existente la vremea respectivă numai în produsele de top internaţionale. În martie 1998, produsul include un program de instalare-dezinstalare automată. Acest program permitea utilizatorilor o instalare a modulelor de protecţie în funcţie de dorinţe şi de capacităţile sistemului. În plus, oferea o dezinstalare automată, rapidă şi fără probleme pentru sistem. În mai 1998, în cadrul expoziţiei CERF '98 este lansată protecţia permanentă a calculatoarelor, prin prezentarea în premieră a modulului rezident în memorie AVX Virus Shield. Aceasta facilitate nu a existat în oferta concurenţei mai bine de un an de la introducerea ei în AVX. În august 1998 sunt introduse două noi facilităţi, programatorul de



ECHIPA DE LA SOFTWIN gândeşte produse pentru utilizatorii de toate vârstele.

scanare la frecvenţa dorită de utilizator şi posibilitatea de actualizare automată prin Internet. Practic, prin introducerea actualizării prin Internet, orice sistem conectat la Internet beneficia de un upgrade gratuit la bazele de semnături, având posibilitatea ţinerii la zi a protecţiei antivirus. În septembrie 1998 este introdusă în premieră mondială monitorizarea fişierelor descărcate prin Internet prin intermediul browserului de sistem. Pentru această facilitate a fost folosită tehnologia plug-in, care permitea practic accesul browserului Internet la bazele de semnături din produs. Facilitatea este prezentă în majoritatea produselor antivirus de astăzi.

Programului de detecţie nu-i scapă practic nici un virus informatic.

- Care sunt distincţiile şi premiile de recunoaştere a valorii sale primite de program?
- AVX a primit premiul pentru cea mai bună realizare software a anului 1998. Distincţia a fost acordată de Ministerul Cercetării şi Tehnologiei, cu ocazia primei conferinţe a producătorilor de software din România, Binary 1998. Recunoaşterea internaţională a produsului AntiVirus eXpert vine în aprilie 1999, o dată cu participarea la testarea antivirus efectuată de prestigiosul VTC (Virus Test Center) din Hamburg, Germania. De atunci, AVX a obţinut permanent certificarea de 100%, ultima datând chiar din februarie 2000. În mai a.c., AVX a participat la cea mai completă testare antivirus internaţională, desfăşurată pe 30 de produse antivirus. Deşi testarea a avut loc pe o versiune din februarie 2000, AVX s-a clasat pe un valoros loc nouă. Citez din aprecieri: "Un produs extrem de complet şi profesional, care a demonstrat în toate testele că este la nivelul produselor antivirus de prestigiu internaţional" (găsiţi mai multe detalii pe www.hispasec.com sau www.avx.ro).

- Ce loc ocupă AVX pe piaţa românească şi mondială?
- Îmi face plăcere să cred că AVX este cel mai popular antivirus de pe piaţa românească, pe de o parte datorită adaptării bazelor de semnături la viruşii care circulă în România, pe de alta datorită serviciilor antivirus post-vânzare care însoţesc licenţierea AVX. Softwin şi-a câştigat poziţia de lider al serviciilor antivirus pe piaţa românească, oferind pe lângă binecunoscutele Virus Alert-uri la apariţia viruşilor nocivi la scară naţională şi servicii complete de devirusări şi recuperări de date. În plus, este singura companie AV din România care oferă suport de specialitate 24 de ore din 24, 365 zile pe an, prin linii telefonice dedicate. Vizavi de piaţa externă, produsul este la început, dar vreau să fac câteva remarci.

În primul rând, Softwin a lansat la sfârşitul lunii iunie magazinul virtual AVX, prin care produsele AVX vor putea fi achiziţionate din orice loc din lume. Tot în luna iunie, Softwin a fost recunoscut ca raportor oficial în WildList Organization, cea mai importantă organizaţie care se ocupa cu gestionarea, clasificarea şi urmărirea viruşilor în circulaţie pe plan mondial. La ultima testare Virus Buletin, produsul a obţinut peste 98% rată de detecţie pe toate clasele, cu excepţia viruşilor polimorfici, unde a obţinut 90,1% (a ratat numai două sample-uri de viruşi). ZDNet, unul din cele mai importante site-uri de evaluare online, a acordat deja AVX-ului maximul de punctaj, cinci stele. Toate aceste date mă fac să cred ca produsul este indiscutabil în primele zece din lume. Vorbind de obiective, Softwin îşi propune urcarea pe podiumul produselor AV internaţionale.

- Care este componenţa echipei ce lucrează la AVX şi cum s-a format această echipă?
- AVX presupune dezvoltare, vânzări, marketing şi logistică. Fiecare echipă este coordonată de un şef de echipă şi este structurată în mai multe subechipe (de exemplu, marketingul are ca şi componente separate marketingul Internet sau activitatea de PR; dezvoltarea are ca şi componente separate cercetare antivirus, dezvoltare interfeţe, dezvoltare motoare, suport/servicii specifice antivirus). Produsul nu a beneficiat de la lansare de o echipă atât de structurată; echipa s-a format în timp. La stabilirea numărului oamenilor din echipă se ţine cont de cerinţele de piaţă sau de dinamica pieţei (iar domeniul antivirus este de departe cel mai dinamic domeniu IT; practic, este imposibil să stabileşti tehnologia unui produs AV care va fi proiectat peste şase luni de zile).

- Cum v-a venit ideea implementării tehnologiei WAP în program?
- Implementarea tehnologiei WAP în AVX 2000 Enterprise a fost o decizie spontană, bazată pe de o parte pe competenţele Softwin în domeniul XML şi în aplicaţii cu arhitecturi distribuite, iar pe de altă parte pe avantajele incredibile pe care le oferă WAP în cazul unei ameninţări asupra sistemelor. Gândiţi-vă că un virus distructiv este identificat pe un sistem cu informaţie vitală din reţeaua dumneavoastră. Primiţi imediat o avertizare pe celular, în timp ce vizionaţi un film la televizor sâmbăta seara, iar pe celular aveţi posibilitatea vizualizării unui raport detaliat, posibilitatea scanării sistemului, a dezinfectării sau chiar a direcţionării

Versiuni AVX

Câte versiuni AVX există şi care sunt principalele caracteristici ale programului?

Dacă până în anul 2000 s-a vorbit de AVX ca produs Desktop, până la sfârşitul anului 2000 se va vorbi de AVX ca despre o suită integrată de produse de securitate. Suita AVX 2000 va include mai multe produse: ● AVX 2000 Desktop, destinat protejării staţiilor Workstation, cu facilităţi Personal Firewall ● AVX 2000 Enterprise, destinat gestiunii protecţiei antivirus la nivel de reţea; include facilităţi de comandă de la distanţă, prin tehnologii WAP ● AVX 2000 I-Net Security, destinat protecţiei împotriva tuturor ameninţărilor Internet; include facilităţi application control (monitorizarea atât a browserelor Internet, cât şi a tuturor aplicaţiilor de download), program control (monitorizare ActiveX, aplicaţii Java, cookie-uri etc.) şi parental control (limitare ore de acces la Internet, limitare site-uri după conţinut - droguri, sex, crime etc. sau introducerea unor site-uri care se doreşte a fi blocate accesului copiilor) ● AVX 2000 Mail Guard, destinat monitorizării transmisiilor de date prin serverele e-mail MS Exchange Server, Netscape Messenger şi Linux SendMail; AVX 2000 Mail Guard va permite atât protejarea reţelei de mediul exterior al companiei, cât şi protejarea transmisiilor de date interne, între server şi sistemele interne din reţea ● proiectul AVX 2000 Firewall, a cărui demarare este programată spre sfârşitul acestui an şi care va integra componente din AVX 2000 Mail Guard şi AVX 2000 I-Net Security, în cea mai complexă soluţie românească pentru protecţia datelor pe calculator.

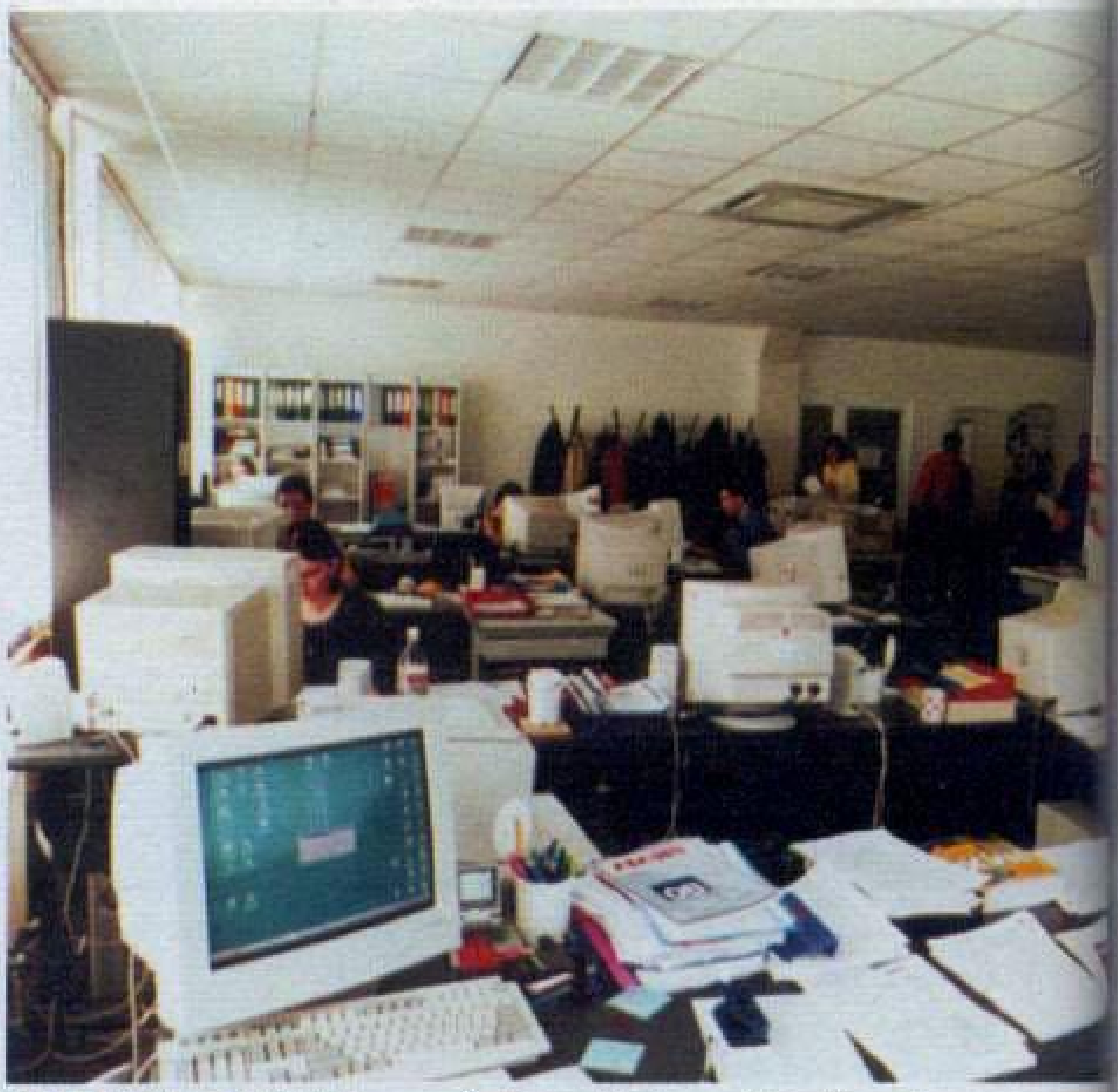
infecţiei către Laboratorul Antivirus Softwin, spre analiză. Practic, reacţia este imediată, iar pagubele sunt reduse la minim.

- În ce limbaj de programare este scris AVX şi de ce s-a ales acest limbaj?
- AVX se bazează în mare măsură pe tehnologiile Microsoft, fiind dezvoltat în C++ datorită portabilităţii acestui mediu de dezvoltare, datorită vitezei şi, nu în ultimul rând, accesului uşor la resursele sistemului. Practic, nu există nici o limitare în nici o direcţie. De asemenea, se foloseşte C şi Assembler.

- Ştim că Softwin a realizat şi programul roDactilo. Vă rugăm să-i faceţi o scurtă descriere.
- roDactilo rămâne singurul curs interactiv multimedia dedicat iniţierii utilizării PC-ului. roDactilo este un curs bazat pe afişare şi dictare de texte, prin care se poate ajunge la performanţe de 180-200 de caractere/min., cu o acurateţe de 99%. Utilizatorul poate alege între metoda pe orizontală, "ASDF", metodă structurată în 16 lecţii de bază, şi metoda pe verticală, "NHU", metodă ce are 27 de lecţii de bază. Ambele metode conţin la sfârşit cinci lecţii de recapitulare, cu zeci de texte complexe din literatură, geografie, biologie şi istorie, dar şi glume. Caracteristicile roDactilo sunt următoarele: • este un curs de iniţiere în utilizarea PC-ului şi perfecţionare în tastare prin metoda oarbă, dezvoltat integral în limba română • se bazează pe afişare şi dictare de texte din limbile română şi engleză • include 53 de lecţii (în ambele metode), care conţin sute de exerciţii cu grad diferit de dificultate • include 53 de teste, grafice şi examinare finală • stabilirea baremului este la latitudinea cursantului, funcţie de performanţele pe care acesta doreşte să le atingă • permite setarea combinaţiei dorite de taste pentru caracterele specifice limbii române • oferă posibilitatea concursurilor între cursanţi • facilităţi de setare a baremului şi a combinaţiilor de taste • acceptă mai multe tipuri de tastatură: RO, USA, GE, IT • configuraţie minimă: sistem compatibil IBM PC, min. 16 MB RAM, min. 27 MB liberi pe HDD, CD-ROM, kit multimedia (recomandat), SO - Win 9x, 2000, NT Workstation.

- Ce proiecte de viitor aveţi?
- Pe piaţa externă Softwin a câştigat recent un proiect extern care presupune asistenţă umană în căutări prin Internet. Mai exact, este vorba de dezvoltarea unui call center on-line, prin chat, oferit de un număr foarte mare de persoane. Partenerul extern a cerut confidenţialitate asupra detaliilor proiectului. Privind securitatea IT, Softwin se va axa pe dezvoltarea unui site de utilitare online pe model ASP, care va permite oricărui utilizator să beneficieze de protecţia infomaţiilor vitale fără să achiziţioneze un produs în sensul actual (cutie, CD-uri, documentaţie). Când vorbesc de utilitare on-line, nu mă refer numai la produse antivirus sau scanări online, ci chiar la utilitare de recuperări de date on-line, utilitare de dezinstalare on-line, de diagnosticare etc.

a consemnat Ionuţ Ghionea



PESTE 200 DE OAMENI lucrează neîncetat la prestigiul firmei.

Totul despre Desktop şi Enterprise

Pentru cititorii PC Games, iată câteva din caracteristicile celor două pachete Desktop şi Enterprise.

AVX 2000 Desktop

scanare on-acces prin modul rezident în memorie • blocarea fişierelor infectate accesate • monitorizarea fişierelor descărcate din Internet • monitorizarea transmisiilor de date prin e-mail, indiferent de clientul de e-mail folosit, la nivelul POP3 • configurare automată a clienţilor de e-mail Exchange, Outlook, Outlook Express, Netscape, Eudora, Lotus • protecţie suplimentară built-in pe clienţii Exchange şi Outlook (avertizare autor/destinatar mesaj infectat, posibilităţi de avertizare automată a centrului AVX Lab) • scanare programată a bazei de e-mail-uri • programator al scanării la frecvenţa dorită de utilizator • actualizare inteligentă prin Internet sau dintr-o locaţie LAN, fără intervenţia utilizatorului • actualizare prin Proxy Server • posibilitate de actualizare separată/distribuită a modulelor din cadrul pachetului • verificarea găurilor de securitate a sistemului • scanarea porturilor Internet pentru detecţia programelor backdoor • scanare registry system, pentru alertarea inexistenţei protecţiei la macro, VBScript-uri etc. • verificare protecţie Internet pentru blocarea apleturilor Java, programelor active X sau cookie-urilor • autoverificare semnături la pornire • autoverificare şi confirmare plug-in-uri • verificarea integrităţii datelor • scanare în toate formatele de arhivare, indiferent de modul de creare a arhivei • rată de detecţie de 100% a viruşilor de macro, recertificată de VTC Hamburg, Germania, în februarie 2000 • emulator de cod pentru viruşi polimorfi • detecţie şi eliminare a tuturor claselor cunoscute de virus şi programe distructive gen backdoor sau Trojan • detecţie viruşi necunoscuţi prin metode optimizate de analiză euristică • definire proprie a scheletului viruşilor • posibilitate de scanare în reţea • motor MDX pentru eliminarea viruşilor polimorfi inter-aplicaţie cu suport Office 2000 • carantină pentru evitarea răspândirii infecţiilor în sistem • Job Editor pentru scanarea rapidă a directoarelor de lucru • modul AVX Lite pentru scanare rapidă din Explorer a fişierelor.

Funcţii auxiliare:
• rapoarte scanare, facilităţi de printare/trimitere prin e-mail • facilităţi de trimitere automată a fişierelor infectate sau suspecte pentru analiză • serviciu Info On-Line, prin intermediul interfeţei produsului • enciclopedie a viruşilor în formatul Compiled.HTML HELP • suport multilingv.

AVX 2000 Enterprise

• instalare/dezinstalare a componentei active localizate pe staţie prin Web • control central în timp real al protecţiei antivirus • control de la distanţă prin tehnologie WAP (raportare incidente reţea, generare rapoarte în format XML, control de la distanţă al acţiunilor antivirus - scanare, devirusare, trimitere fişiere infectate în carantină sau la analiză către Laboratorul Antivirus Softwin • actualizare în timp real a modulelor de protecţie şi a bazelor de semnături pe staţiile locale de lucru • management centralizat bazat pe Web • raportare în timp real a incidentelor de reţea • analiza euristică centralizată a evenimentelor din reţea • scanarea oricărei maşini sau grup de maşini din reţea • organizarea/reorganizarea şi managementul sistemelor grupate în domenii logice • suport comunicaţii TCP/IP şi HTTP folosind tehnologiile DHTML, Java şi ActiveX • lock-down în timp real a configuraţiei client, care permite/interzice clienţilor accesul la setările produsului AntiVirus eXpert Desktop • obţinerea rapoartelor centralizate la nivel de reţea şi clasificarea evenimentelor după diverse criterii (număr de atacuri, date de verificare a sistemelor, evenimente întâlnite, versiunile antivirus utilizate de clienţii de reţea etc.) • includerea bazei proprii de date (informaţii de configurare, rapoarte de scanare, evenimente reţea etc.) • compatibil cu browserele IE 4.0+ şi NC4.0+ • rulaj pe sisteme Windows NT 4.0 Server sau superior, urmând a fi dezvoltat pe platforme Novell 3.1 şi 4.1.

Pentru detalii puteţi contacta:
• responsabilul de produs, Daniel Ionescu:
tel. 01/20.35.026 - int. 109
e-mail: dionescu@avx.ro
http://www.avx.ro
• compania Softwin: tel. (01) 20.35.026
e-mail: office@softwin.ro
http://www.softwin.ro



După aproape trei ani de muncă, apare prima versiune jucabilă a lui *Black & White*. În ultimele săptămâni am butonat zi şi noapte pentru a ajunge în sfârşit în stadiul alpha.

Sfârşitul nu e departe

În timpul programării unui joc există trei momente critice, în care se poate eşua: stadiul alpha, beta şi cel final. În general, se poate spune că versiunea alpha conţine deja codul complet al programului. Nu se mai introduc alte idei noi în joc şi există cel puţin un nivel complet care se poate juca de la cap la coadă. Nu există încă părţi adiacente, de tipul video introductiv sau ediţii multilingve, dar există o sumedenie de bug-uri de programare.

Producătorul primeşte versiunea alpha pentru a o aproba. Echipa de programatori încasează de regulă o sumă apreciabilă în contul bancar, motiv pentru care testul final al jocului cade cu regularitate. Şi chiar dacă totul merge şnur, programatorii primesc o listă lungă de modificări.

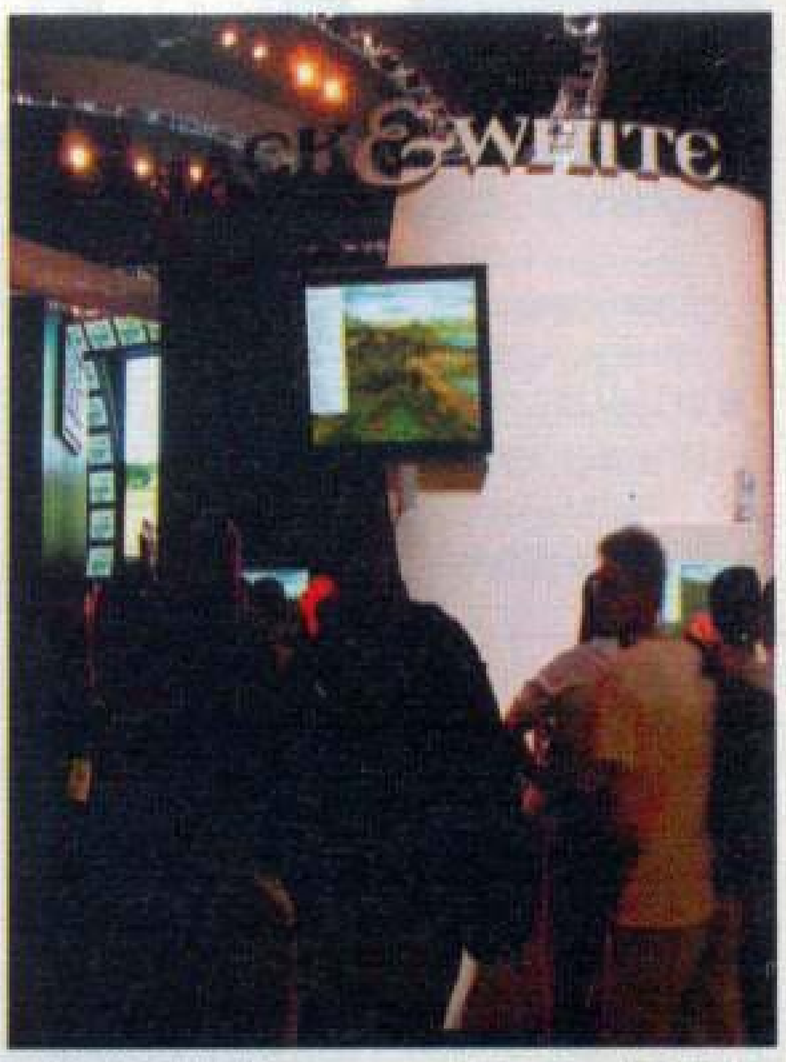
Versiunea beta trebuie să conţină toate aceste modificări, precum şi extra-urile care lipsesc din versiunea alpha. Producătorul încredinţează acum jocul, practic terminat, hoardelor de testeri, pentru a identifica restul greşelilor de programare. Tot ceea ce este sau doar aduce a bug de programare este descris în detaliu şi remis programatorilor. De îndată ce există o versiune a jocului care rulează stabil vreme de ore întregi, apare versiunea finală, aşa-numitul gold master.

Cu puţin înainte de termenele alpha, apar o serie de probleme la care nimeni nu s-a gândit iniţial. Astfel, cu câteva săptămâni în urmă a venit la noi Shin Kanaoya de la Electronic Arts Japonia, pentru a discuta versiunea japoneză a lui Black & White. Alfabetele limbilor europene conţin 26 litere şi nu depăşesc, împreună cu toate semnele diacritice posibile, 256 caractere care pot fi descrise într-un byte. Limbile orientale sunt cu totul altfel; în japoneză, de exemplu, există trei alfabete diferite, unul dintre ele purtând numele de Kanji. Acest amestec de semne-silabe şi cuvinte are 20.000 de simboluri diferite, iar pentru redarea fiecăruia e nevoie de câte trei bytes. Am fost nevoiţi să schimbăm o mare parte a codului programului, pentru a face posibilă o traducere în japoneză.

Şi mai mari dureri de cap comportă traducerea în sine. Astfel, fiinţa crescută şi educată de jucător şi care constituie o parte foarte importantă în Black&White este numită pur şi simplu "creature". În limba engleză, acesta un termen neutru cuprinzând orice fiinţă vie, în afară de om. Traducerea literală în română ar fi "creatură", însă termenul are conotaţii negative, cum ar fi cea de antipatic. "Creatură", "fiinţă", "animal" nu sunt cuvinte la fel de neutre stilistic ca şi "creature" din engleză.

O surpriză deosebită am avut şi în acest an la târgul E3. Până acum am arătat jocul Black&White doar din spatele uşilor închise, dar de această dată l-am prezentat jocul oficial. Reacţiile au fost extrem de pozitive şi am câştigat mai multe distincţii Game of the Show şi câteva premii pentru Innovative Game 2000. Într-un articol deosebit de elogios am găsit următoarea frază: "*Black&White* face ca *Diablo 2* să arate ca versiunea mea de Pong scrisă în limbaj Basic". Nu a fost prea plăcut să citesc acest lucru, iar faţă de Diablo a fost chiar nedrept, căci întreaga echipă de la Lionhead abia aşteaptă să apară *Diablo 2*.

Steve Jackson
Corneliu Dan



DEMONSTRAŢIE La standul E3, Black & White a fost arătat în public.



■ FINISAREA Shin Kanaoya explică particularităţile scrierii japoneze Kanji. Graficienii şi programatorii ascultă cu atenţie.

GLOSSAR

- **AGP**
  Accelerated-Graphics Port, slot rapid care leagă placa de bază de acceleratorul grafic
- **DETONATOR**
  Driver standard pentru toate chipset-urile Nvidia

Faster, deeper, colourful

Scoateţi mai mult din acceleratorul dvs. 3D! Sfaturile noastre vă vor ajuta probabil să mai amânaţi o vreme măsurile de upgrade sau să câştigaţi cu brio lupta pentru frame-urile pe secundă.

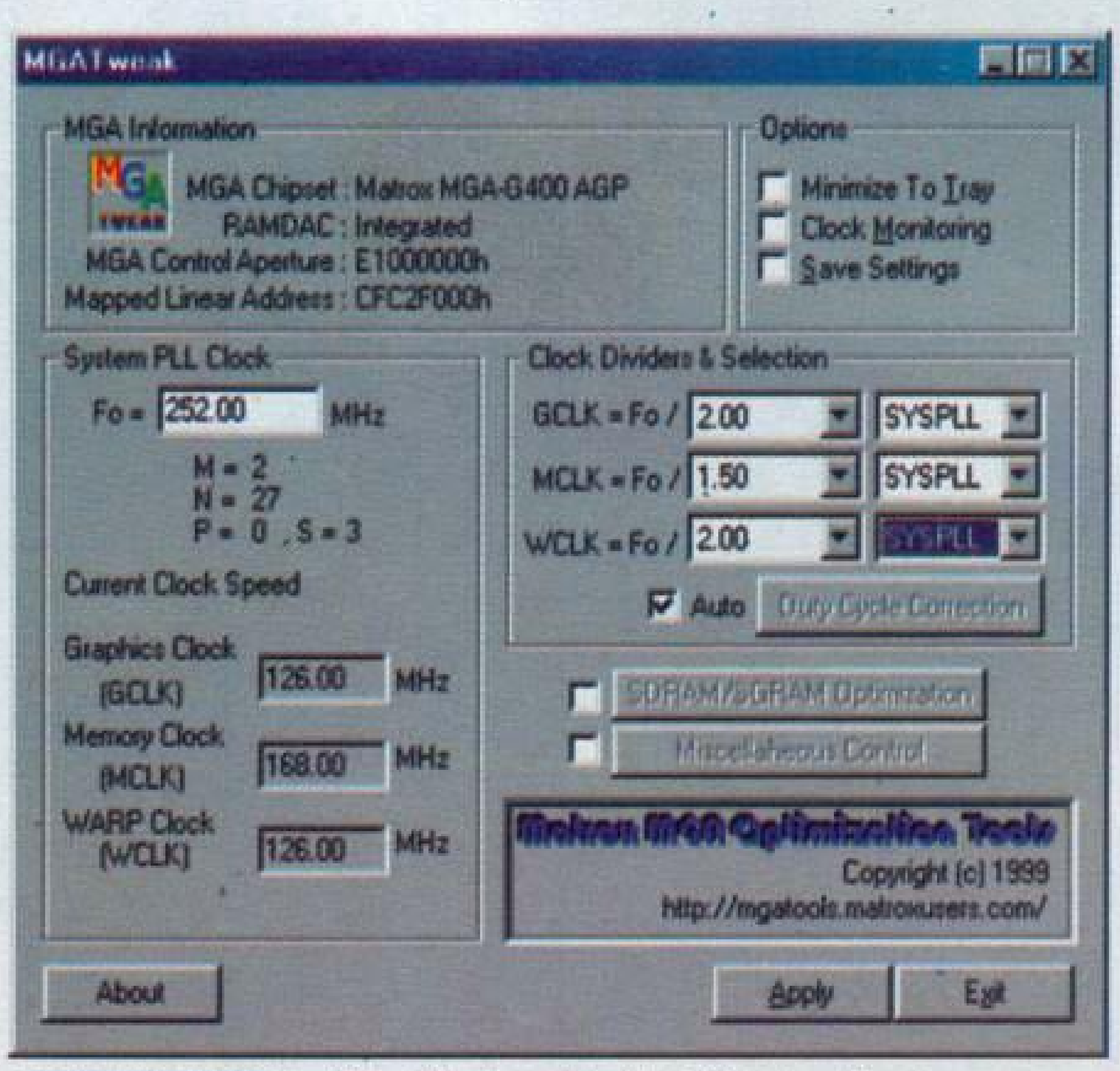


DESFĂTARE OPTICĂ Cine vrea să vadă astfel de imagini în Vampire are nevoie de un sistem grafic optim configurat.

Matrox cu turbo

Astfel măriţi performanţele unui G200/G400

Matrox oferă prea puţine opţiuni de setare în meniul standard instalat o dată cu placa grafică. Un mic ajutor este oferit de MGA Tweak (ultima versiune 1.20), pe care-l găsiţi fie pe CD-ROM-ul din revistă, fie la ww.matroxusers.com. Acesta suportă întregul spectru de chip-uri de la Matrox, de la Millenium până la G400 MAX. Puteţi butona la frecvenţele de chip şi de memorie ale plăcii şi dezactiva sincronizarea cu monitorul (VSync). Utilizatorii mai curajoşi îndrăznesc chiar să optimizeze memoria grafică pentru a obţine performanţele maxime prin reducerea timpilor de apelare. Un fişier PDF livrat împreună cu utilitarul explică pas cu pas procedura de instalare, obstacolele posibile şi opţiunile individuale de tuning. Cei care nu doresc să facă modificări prea mari la placă pot apela la arhicunoscutul utilitar PowerStrip (vezi CD-ROM 1). Cu acesta se poate seta tandemul placă grafică-monitor. *(tba)*

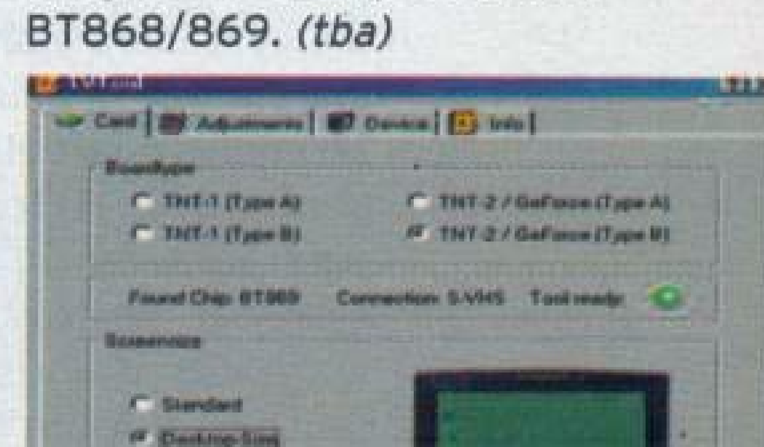


MANIA MATROX Dacă doriţi să profitaţi până şi de ultimele resurse ale unui Matrox, instalaţi MGA Tweak.

TV Total

Redare TV optimă

Cine nu cunoaşte deja această problemă? Se introduce DVD-ul în player, se apasă tasta "play" şi se activează televizorul. Dar în loc de o adevărată trăire de cinema, rămâneţi frustraţi, căci din cauza overscan-ului apare pe ecran doar o parte din film. Un mic ajutor vine cu TV Tool (home.wtal.de/electronic/index.htm). Condiţia este ca placa grafică să aibă o ieşire TV cu chip Booktree BT868/869. *(tba)*



UTILITARUL POTRIVIT Cu TV-Tool vă optimizaţi senzaţiile trăite prin televizor.

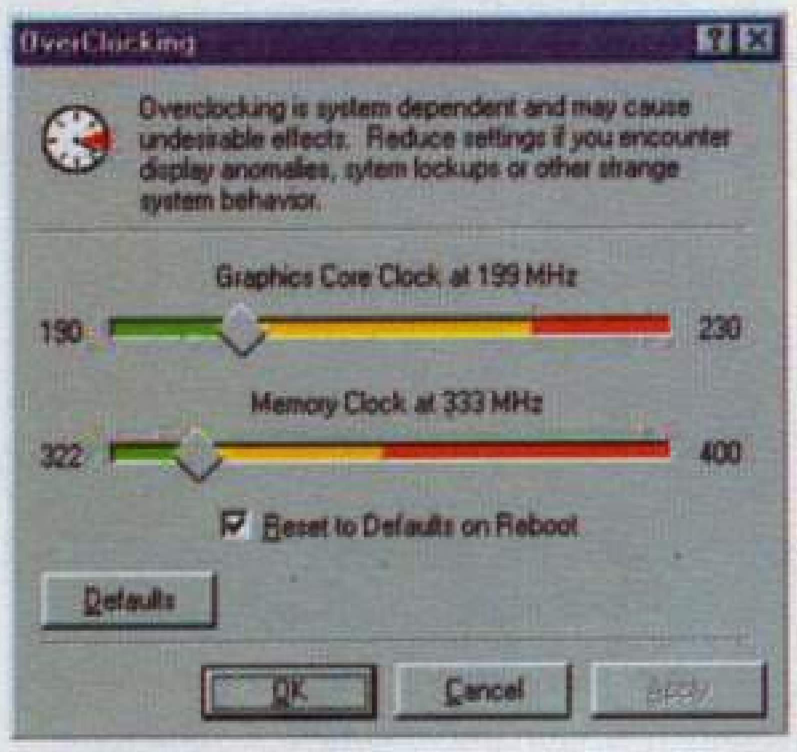
PE CD-ROM

Toate utilitarele le puteţi găsi pe CD-ROM.

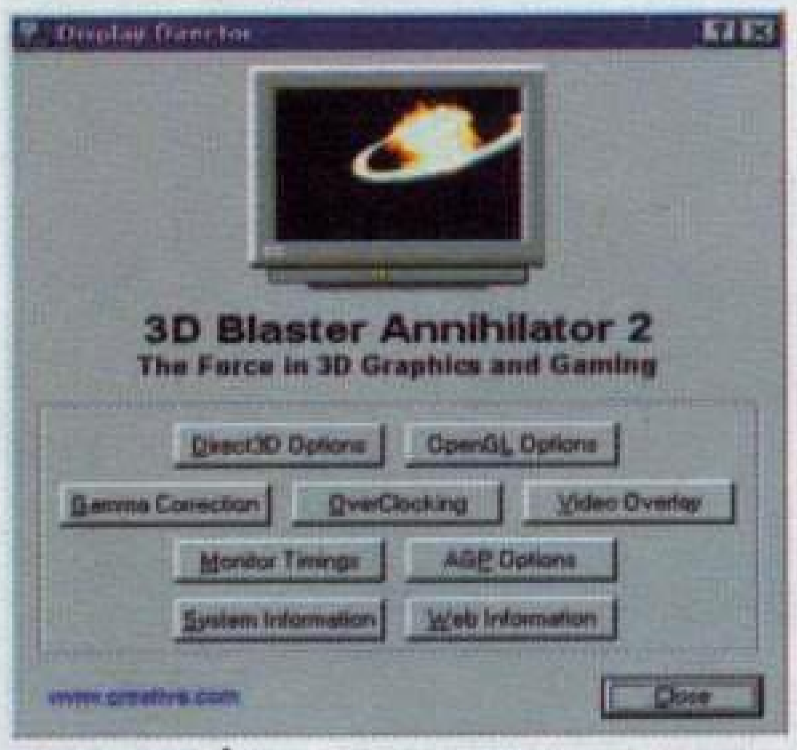
Performanţe creative

Cele mai noi drivere pentru jucătorul cu pretenţii

Pe lângă situl oficial de suport tehnic, Creative mai rulează un sit orientat spre jucătorul avid de performanţe. La adresa www.americas.creative.com/graphics/fasttrax găsiţi cele mai noi drivere pentru seria Fast-Trax, iar pe CD-ROM-ul din revistă se află versiunea cu Detonator 5.30. Fast-Trax rulează doar pe plăcile Creative şi are nevoie de un driver valabil din seria Detonator. Eforturile sunt răsplătite cu opţiunile diverse de setare. Astfel, utilizatorul poate să butoneze la opţiunile AGP sau la cele de overclocking. *(tba)*



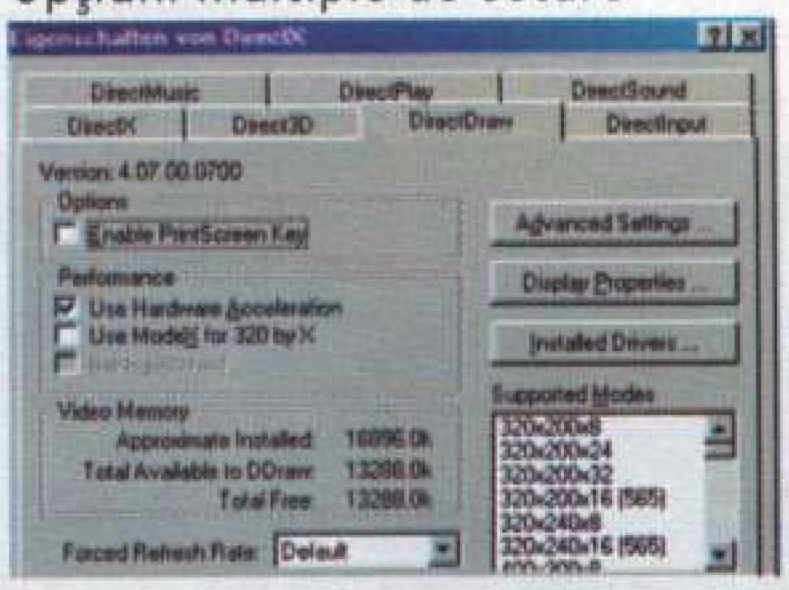
PLIN DE TACT Driverele Fast-Trax vin cu acest drăguţ meniu de overclocking în dotare.



NAVIGATOR În meniul principal din Display Director se află titlurile subdirectoarelor.

Intimităţi DirectX

Opţiuni multiple de setare



ÎN JOACĂ Utilizatorul versat poate modifica cu DirectX Tool multe opţiuni din DirectX.

Cine este interesat de viaţa interioară a DirectX ar trebui să instaleze acest control panel de pe CD-ROM-ul din revistă. Instalarea se face prin copierea fişierului directx.cpl în directorul Windows/System. Ar fi bine totuşi ca numai utilizatorii experimentaţi să acceseze meniurile extinse, dat fiind că acestea au efecte directe asupra componentelor individuale ale lui DirectX. *(tba)*

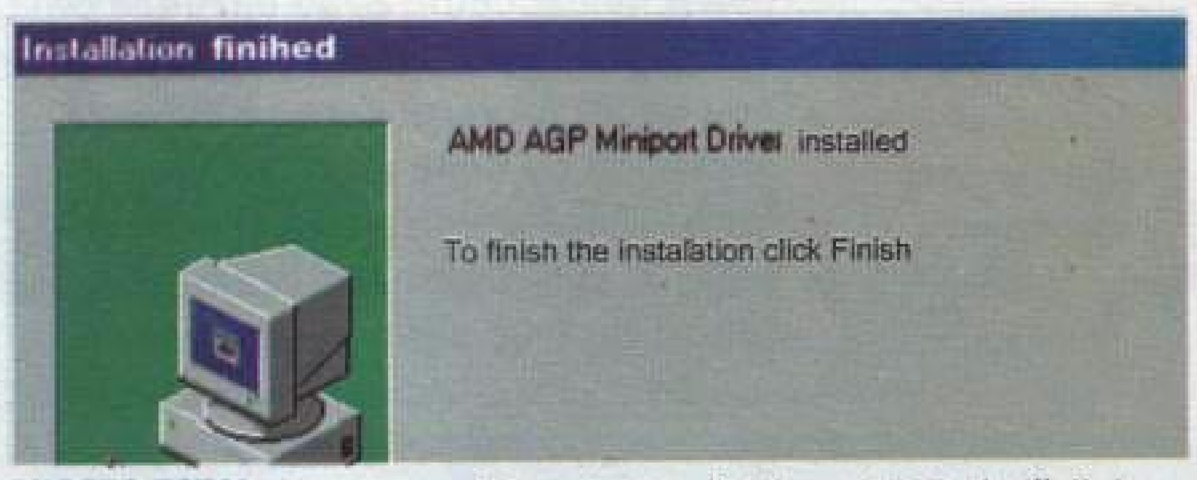
GLOSAR

- **DIRECT3D** Interfaţă grafică universală de la Microsoft
- **MINIPORT-DRIVER** Driver pentru activarea portului AGP pe plăcile de bază care nu sunt bazate pe chipset-uri Intel

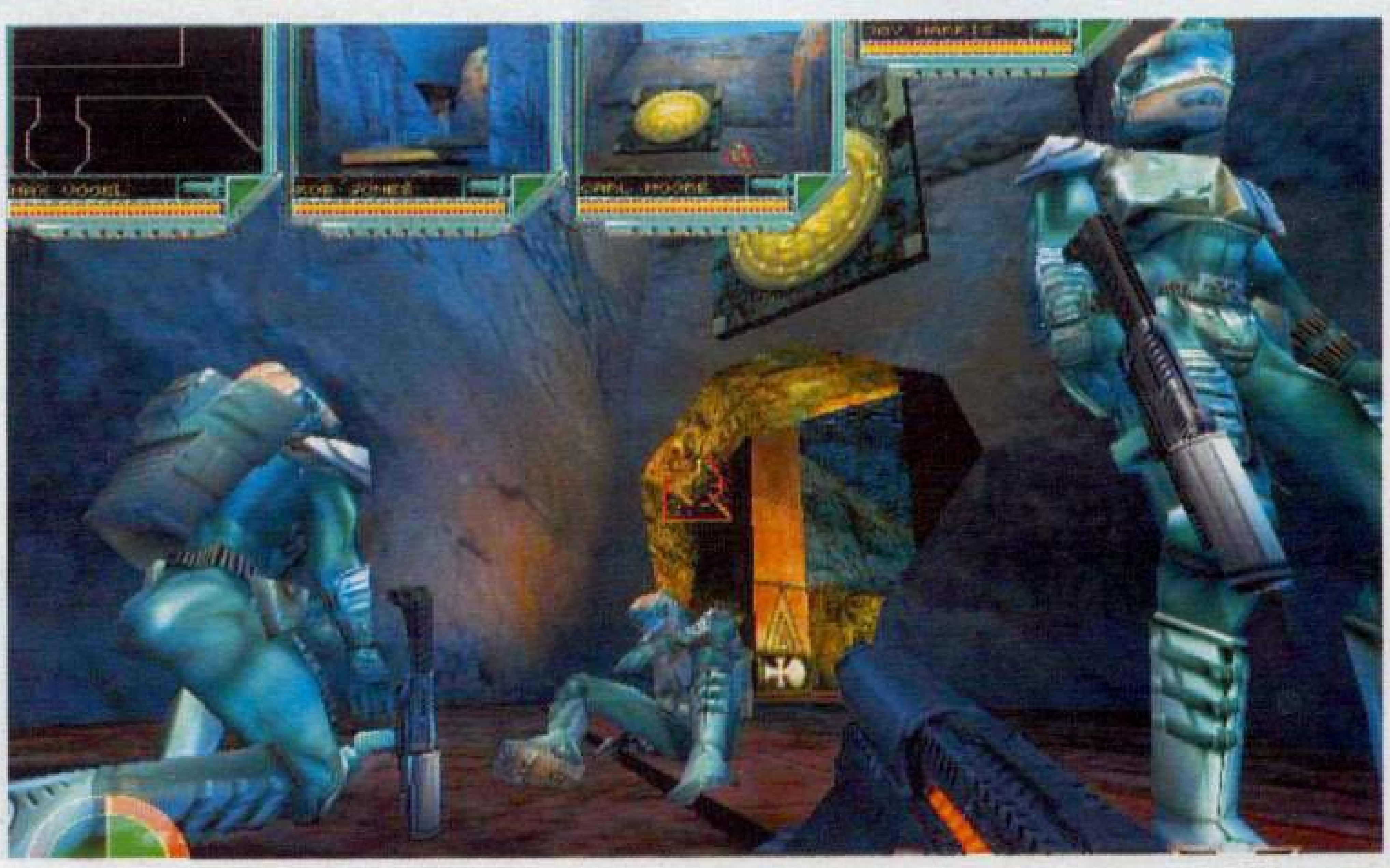
Chipset-uri adormite

De ce utilizatorii de VIA şi Ali pierd deseori 20-30% din performanţele grafice

Plăcile de bază cu chipset-uri VIA şi Ali nu mai fac parte din categoria outsider-ilor când vine vorba despre performanţe şi stabilitate. De aceea, este de mirare că Windows 98 SE suportă portul AGP la aceste mainboard-uri doar cu un driver standard. În cazul acesta, Windows lucrează cu plăcile grafice AGP doar în modul PCI. Acelaşi lucru este valabil şi pentru chipset-urile AMD. Din această cauză, performanţele sistemelor scad cu 20-30 de procente. Nu rareori utilizatorul unui sistem VIA sau Ali stă în faţa calculatorului şi se miră că sistemul său este mult mai lent decât un sistem cu chipset Intel echivalent. Utilitarul necesar pentru creşterea performanţelor se află pe website-ul producătorului şi poate fi descărcat gratuit (Via 4.03, AMD 4.61 şi Ali 1.65) sau poate fi găsit pe CD-ROM-ul revistei. Dacă tocmai încercaţi să instalaţi driverele potrivite pentru sistemul dvs., n-ar fi deloc rău să instalaţi şi update-urile IRQ şi EIDE. Asiguraţi-vă înainte de mai multe ori că aceste update-uri sunt într-adevăr cele pentru chipset-ul dvs., altfel sistemul poate să intre la restartare într-o Nirvana virtuală. Cel mai important lucru este să dezinstalaţi înainte driverul plăcii grafice şi să-l înlocuiţi cu un driver standard VGA. După instalarea corectă a noilor drivere de placă de bază, este necesar un reboot al calculatorului. Verificaţi dacă nu cumva puteţi găsi şi cele mai noi drivere pentru acceleratorul grafic şi instalaţi iarăşi placa grafică. După un nou reboot, verificaţi setările monitorului. *(tba)*



SUCCES TOTAL Acest mesaj dovedeşte că driverul AGP al plăcii de bază cu chipset AMD750 a fost instalat corect.



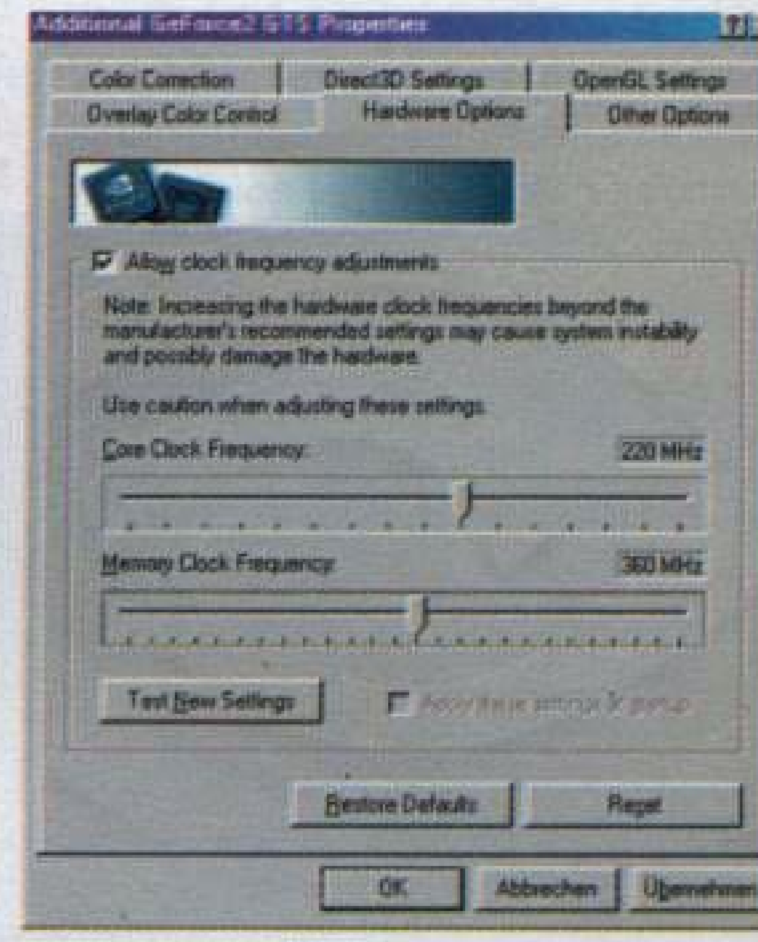
NEED FOR SPEED Driverul corect pentru portul AGP este necesar dacă doriţi să jucaţi un joc precum X-COM: Alliance. Cel mai mult suferă de lipsa acestuia motherboard-urile VIA pentru Athlon şi Pentium III.

Detonator, ediţia a doua

Nvidia face publică apariţia unui driver de referinţă definitiv din seria a cincea pentru posesorii plăcilor TNT şi GeForce



■ PIXELPOWER
În Heavy Metal F.A.K.K. 2 aveţi nevoie de fiecare MHz suplimentar din placa grafică.



PERFORMANŢE MĂRITE Noile meniuri ale Detonator-ului permit overclocking-ul controlat.

GLOSAR

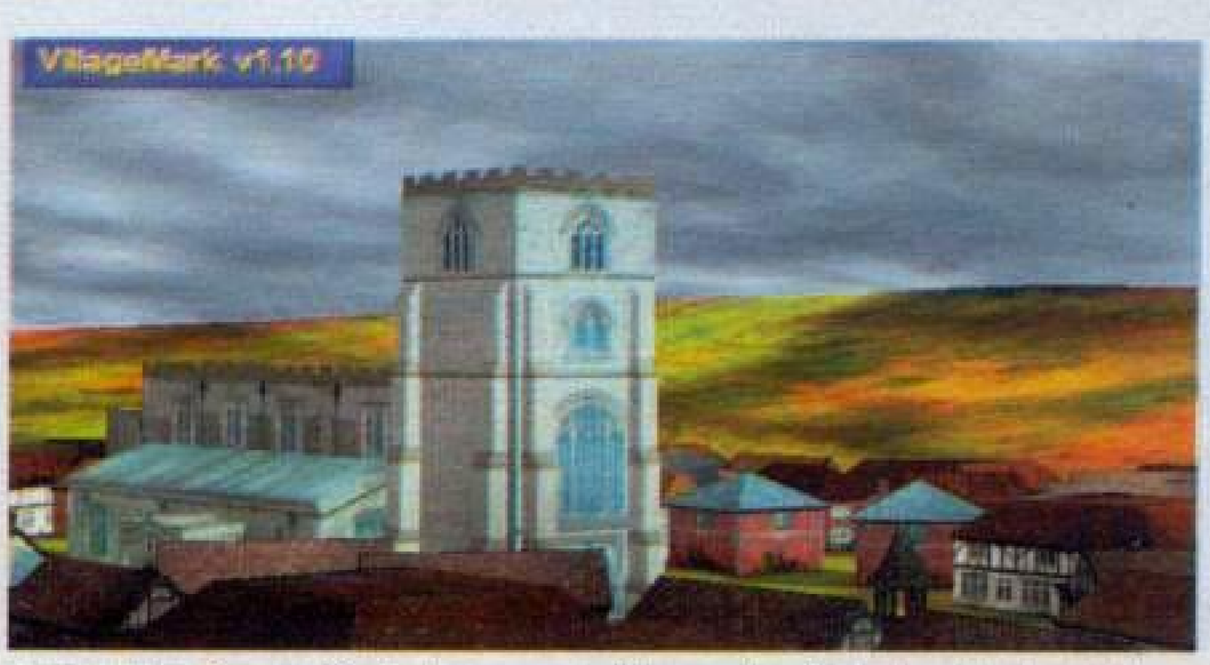
- **OPENGL** Interfaţă 3D independentă de sistemul de operare
- **POWERSTRIP** Utilitar cuprinzător pentru tuning-ul plăcii grafice

Beta-driverele Detonator pentru toate plăcile Nvidia se află deja de câteva luni pe Internet. Acum, Nvidia a pus versiunea finală a lui Detonator II pe website-ul oficial (www.nvidia.com). El se bazează pe versiunea de driver 5.22 , ceva mai nou decât driverul care se livrează împreună cu noile plăci GeForce (5.16). După cum se ştie deja de la seria 3, şi la Detonator trebuie folosit un truc pentru a activa opţiunile extinse de meniu. Pe CD-ROM-ul revistei găsiţi un fişier pentru aceste setări ("Detonator Coolbits"), care completează intrarea necesară în registry-ul din Windows. Pentru a-l instala un clic dublu este suficient. Alternativ, puteţi seta manual în registry valoarea acestui keyword (vezi PC Games nr. 1/aprilie). Acum aveţi la dispoziţie un meniu simpatic de overclocking, precum şi pentru setarea sincronizării verticale a plăcii grafice cu monitorul (Vsync). Acelaşi lucru îl puteţi face cu cea mai nouă versiune de PowerStrip (2.69). Cei ce au o placă de bază cu chipset VIA (KX133, 133A) şi doresc să activeze modul AGP4X, ar trebui să treacă pe la ww.tweak3d.net/faq. Există unele probleme la plăcile GeForce 1/-2 din cauza implementării AGP proprii de la Nvidia. Aici puteţi trece pe modul 1X, respectiv dezactiva "Fast Writes" (în măsura în care placa de bază suportă). *(tba)*

La sat

PowerVR VillageMark

La suprascrierea fundalului din spatele prim-planului care constituie scena 3D se pierde mult din performanţele grafice. Chipul Kyro lucrează aici mai eficient decât altele. VillageMark, testul grafic de la producător, aduce orice altă placă la limitele performanţelor ei. *(al)*

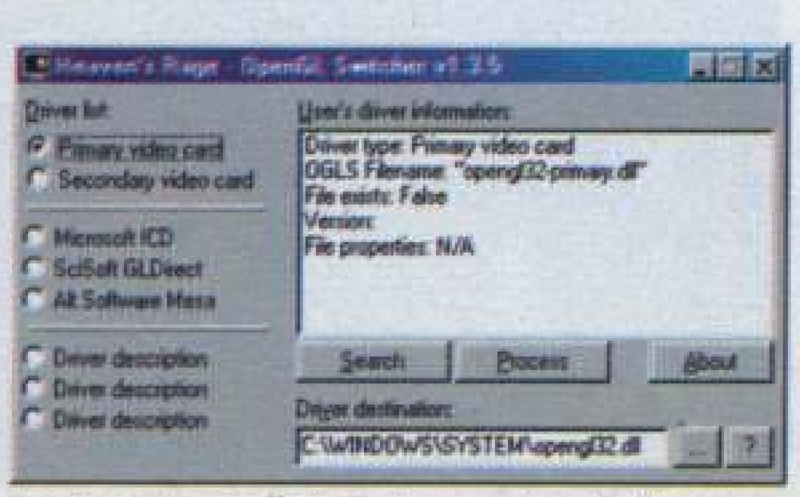


FUNDALURI Casele înşirate reprezintă moartea fillrate-ului. Testaţi cu VillageMark cât de rapidă este placa video la acest capitol.

Îmblânzirea OpenGL-ului

Cum se lucrează cu două plăci grafice OpenGL

O imagine cunoscută: aveţi instalate pe calculator o placă grafică TNT(2) şi un accelerator add-on bazat pe chipset Voodoo2. Acum doriţi să porniţi un joc OpenGL, precum *Daikatana*, *MDK2* sau *Soldier of Fortune*. Ce se întâmplă? Fie că Voodoo2 nu este deloc recunoscut, fie că jocul ia la întâmplare una dintre plăcile video. Acum puteţi începe să copiaţi manual, cu mult chin, câte un fişier încoace şi-ncolo, pentru a porni placa video dorită. O altă soluţie este de a porni utilitarul OpenGL care se află pe CD-ROM şi de a alege pur şi simplu accelera-torul. Fişierele respective sunt copiate de această dată automat de program. *(tba)*



FEBRA SCHIMBĂRII Cei ce au două plăci grafice OpenGL vor aprecia utilitarul nostru.



VOODOO-BUG Cu utilitarul nostru puneţi în mişcare un Voodoo2 la Daikatana.

Savage la cosmetică

Cum rulează mai rapid o placă Savage

Pe mulţi utilizatori de Savage îi doare nespus faptul că S3 a renunţat la afacerea plăcilor grafice. De aceea se pune acum problema suportului de drivere pentru actualele acceleratoare. Din fericire, există deja numeroase situri web care se ocupă de această chestiune. Cele mai bune sunt sdn.fgn.com şi www.s3planet.force9.co.uk. Cel mai cunoscut utility de tuning este S3Tweak şi a ajuns deja la versiunea 1.09a. Permite setări grafice mult superioare celor oferite de driverul standard. Sunt suportate cardurile Svagae 3D, Savage 4 şi Savage 2000, iar sincronizarea verticală, compresia texturilor, adâncimea Z-Buffer-ului şi filtrarea texturilor pot fi setate cu un simplu clic de mouse. *(tba)*



■ VALORI MĂRITE Cu S3Tweak scoateţi mult mai multe din placa dvs. Savage.

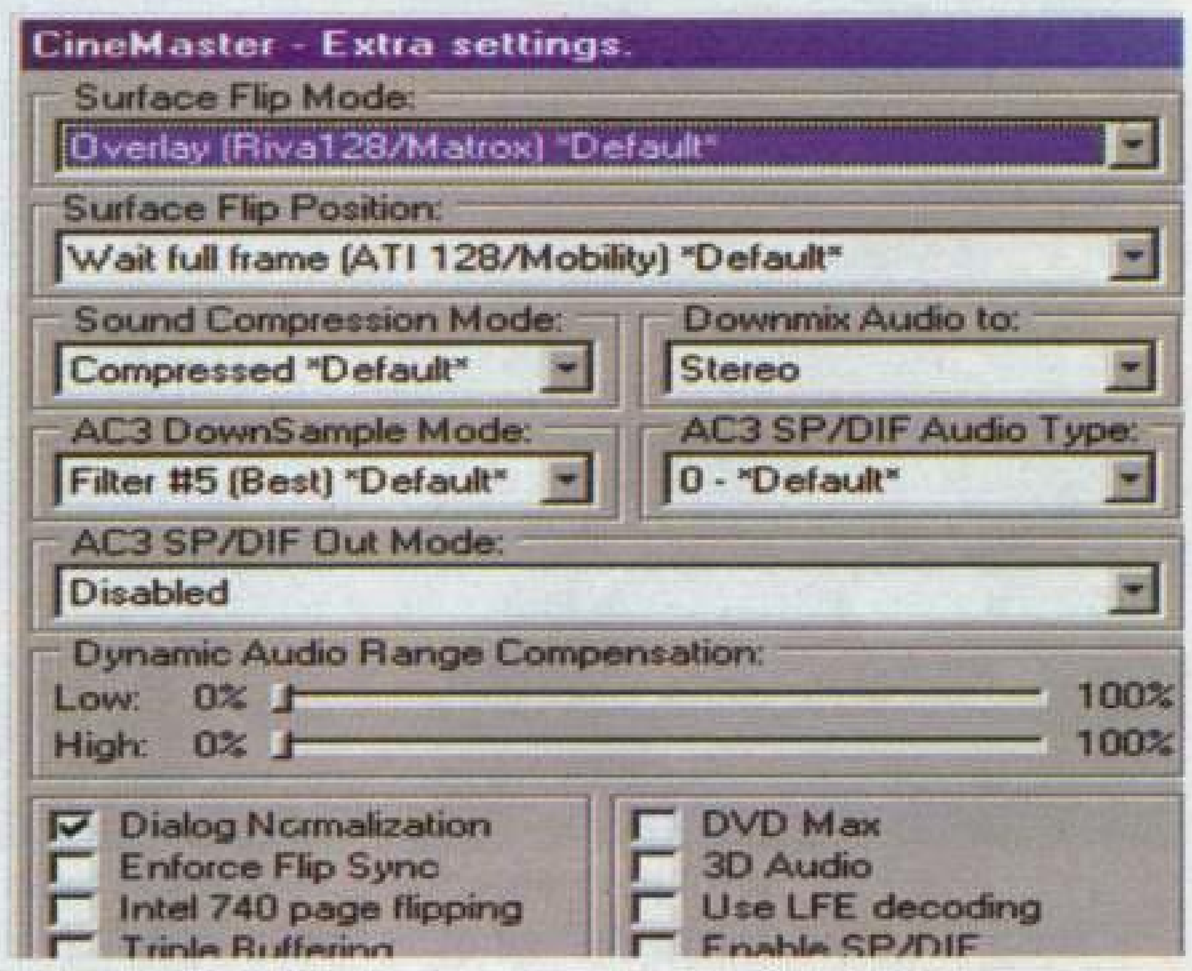
Geniu TV

Setarea DVD-player-ului

Un alt cunoscut de pe CD-ul nostru este DVD-Genie. Acesta permite activarea numeroaselor opţiuni ascunse care influenţează performanţele redării unui DVD şi setarea codurilor regionale care îngreunează redarea filmelor americane pe calculatoarele europene. Cei ce vizionează filme DVD pe calculator au neapărat nevoie de acest utilitar. *(ai)*

GLOSSAR

■ VSYNC Sincronizarea reductoare de performanţe dintre redarea 3D şi rata de refresh a monitorului.

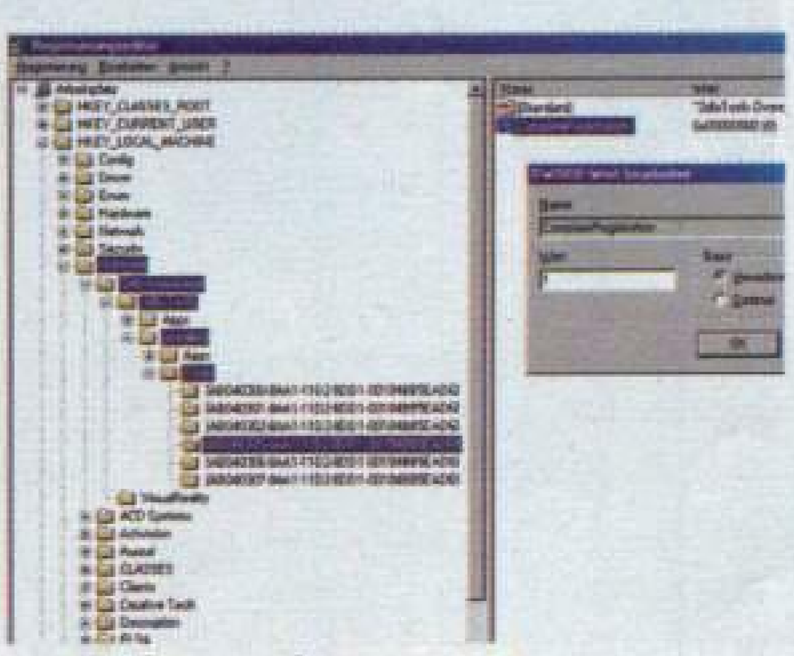


CINEASTUL DVD Genie oferă mai multă satisfacţie la vizionarea DVD-urilor pe PC. Programul suportă cele mai multe plăci grafice şi funcţiile lor specifice.

Magie Voodoo pentru însetaţii de performanţe

Sfaturi de tuning pentru Voodoo3, Voodoo4 şi Voodoo5

Cei care au achiziţionat una dintre primele plăci V5 au fost dezamăgiţi de opţiunile de tuning din driver. Dar, înainte de a dispera, trebuie să ştiţi că există posibilităţi de a ajunge la meniurile de sincronizare cu monitorul şi la cele de overclocking. Atât PowerStrip, cât şi 3dfx Tool de pe CD-ROM permit accesul la opţiunile elementare de tuning. În caz de nevoie, puteţi interveni şi manual pentru a obţine rezultatul dorit. Porniţi "Regedit" ("Start" - "Run" - "Regedit.exe") şi efectuaţi un clic ca în figură, pe cel de-al patrulea punct de la "tools". Un clic dublu pe "Complete Registration", faceţi din zero un unu şi reboot-aţi; acum găsiţi în Display Properties un meniu suplimentar de setare. Posesorii mai curajoşi de V3 pot instala şi driverele finale Voodoo5 de pe CD-ROM. 3dfx lucrează pe brânci să scoată un driver unitar de la V3 la V5, asemănător driverului Detonator de la Nvidia. Oficial, el nu a apărut încă, însă puteţi să-l folosiţi cu un mic truc. Dezarhivaţi toate fişierele driverului V5 într-un director pe harddisk (clic drept pe "v5-w9x-all-1.00.01.exe" şi deschideţi-l cu Winzip). Intraţi în "Control Panel - System - Device Manager", clic dublu pe V3 şi mergeţi în fereastra "Driver" la "Driver update". În încheiere, indicaţi directorul şi instalaţi utilitarul 3dfx ("setup.exe"). Încercaţi pe riscul propriu! *(tbă)*



LUCRU MANUAL În adâncimile registry-ului se ascunde "întrerupătorul" de tuning.



MÂNCĂTORUL DE HARDWARE ST: Voyager - Elite Force se lăcomeşte datorită engine-ului Q3 la MHz suplimentari din Voodoo5.

Înconjurat de sunet

Sirocco Crossfire VideoLogic aduce în casă sunetul surround

Un tandem audio de vis: Soundblaster Live şi Sirocco Crossfire

Mai întâi, vestea cea proastă: aveţi de scos 400$ din buzunar dacă vreţi să vă echipaţi camera cu cei patru sateliţi, plus subwoofer, plus un amplificator extern. Însă, ca răsplată, sistemul surround lasă cu mult în urmă concurenţa în ce priveşte dotarea şi calitatea sunetului. Amplificatorul oferă trei intrări audio. Două din ele sunt pentru semnalele analoage standard, în timp ce al treilea preia lumea digitală. Basul, volumul şi împărţirea lor în faţă şi în spate pot fi setate direct în amplificator. Lumea sunetelor redate este extrem de greu de descris, atât de impozantă este trăirea audio oferită de VideoLogic. Sunetul este incredibil de clar şi detaliat. Başii grei şi rezoluţia foarte bună a tonurilor mijlocii şi înalte creează o acustică uimitor de realistă. Paşi în spatele meu, geamuri sparte deasupra şi o rachetă care explodează lângă mine: totul pare autentic şi real. Însă "focul încrucişat" rămâne impresionant şi în domeniul mai casnic. Posesorii de sisteme DVD şi de CD-playere de calitate sunt serviţi şi ei ca la carte. Concertul de chitară livrat pe CD-ul de referinţă nu poate fi ascultat mai bine de atât, chiar dacă Dolby Digital 5.1 este doar simulat pe intrarea digitală. Trebuie totuşi să recunosc că 400$ sunt cam mulţi bani pentru un sistem de sunet. Cel care are această posibilitate primeşte cel mai bun sistem existent la ora actuală pe piaţă. *(tba)*



■ FOC ÎNCRUCIŞAT
Cei 100 de waţi au făcut ca întreaga clădire a redacţiei să ia parte la test.

■ PRODUCĂTOR **VideoLogic** ■ PREŢ **cca. 399 $**
■ WWW **www.videologic.com**
■ TEL. **06103-934714**

■ DOTĂRI .... Foarte bune
■ FEATURES .... Foarte bune
■ PERFORMANŢE .... Foarte bune

91%
PUNCTAJ

Vine de peste tot

ACS56 Un sistem surround relativ ieftin, într-un design elegant

Patru sateliţi curăţei care-şi merită cu prisosinţă numele şi un subwoofer formează un sistem surround pe care Altec îl aruncă pe piaţă la un preţ de cca. 160$. Instalarea şi cablajul reprezintă o treabă la mintea cocoşului, fiecare parte fiind marcată în culori şi ordonată cu multă logică. Controlul se face de la o consolă cuprinzătoare cu LED-uri, aflată pe satelitul din dreapta faţă. Două intrări analoage captează sunetul, una din ele ocupându-se de partea de surround. La nevoie, canalele pot fi prelucrate şi digital, printr-o mufă separată. Subwoofer-ul scoate 35 W, la fel de mult ca şi cele patru boxe. Ca sunet, micuţul sistem surprinde prin neaşteptata sa putere. Rezoluţia sunetelor înalte este extrem de bună, detaliile putând fi auzite foarte clar. Combinat cu puternicul bassbox, sistemul creează un sunet armonic, care iese în evidenţă mai ales la redarea filmelor DVD sau a CD-urilor. Aceasta este recomandarea PC Games cu privire la raportul preţ/performanţe. *(tba)*



■ DESIGN ELEGANT
Sateliţii înfrumuseţează orice birou

■ PRODUCĂTOR **Altec** ■ PREŢ **165 $**
■ WWW **www.altecmm.com**

■ DOTĂRI .... Bune
■ FEATURES .... Bune
■ PERFORMANŢE .... Foarte bune

82%
PUNCTAJ

Gălăgiosul

SL-8200 Centauri Plin de başi

InterAct oferă un subwoofer într-o carcasă de lemn şi doi sateliţi într-un design elegant. Tonurile mijlocii şi înalte au fost neglijate în favoarea superputernicei cutii cu başi. Jucătorii cărora le plac sunetele puternice au aici exact ce le trebuie. *(tba)*



■ MINUSURI
Cablurile sunt prea scurte, iar mufa pentru cască lipseşte.

■ PRODUCĂTOR **InterAct** ■ PREŢ **65 $**
■ WWW **www.interact-europe.de**

■ DOTĂRI .... Mulţumitor
■ FEATURES .... Bune
■ PERFORMANŢE .... Bune

72%
PUNCTAJ

Totul e bine cu Solano

Intel a ascultat rugăminţile fanilor săi şi aduce un chipset care sprijină memoria normală

FACTS ■ PRODUS **Intel I815E Motherboard chpset** ■ CATEGORIA **Infrastructură** ■ PRODUCĂTOR **Intel** ■ TERMEN DE APARIŢIE **iulie/august 2000**

PE SCURT

- Memorie PC133 SDRAM
- Socket 370 FCPGA
- Grafică integrată
- LAN integrat
- Posibilitate de upgrade la AGP4X
- Unul dintre urmaşii lui BX

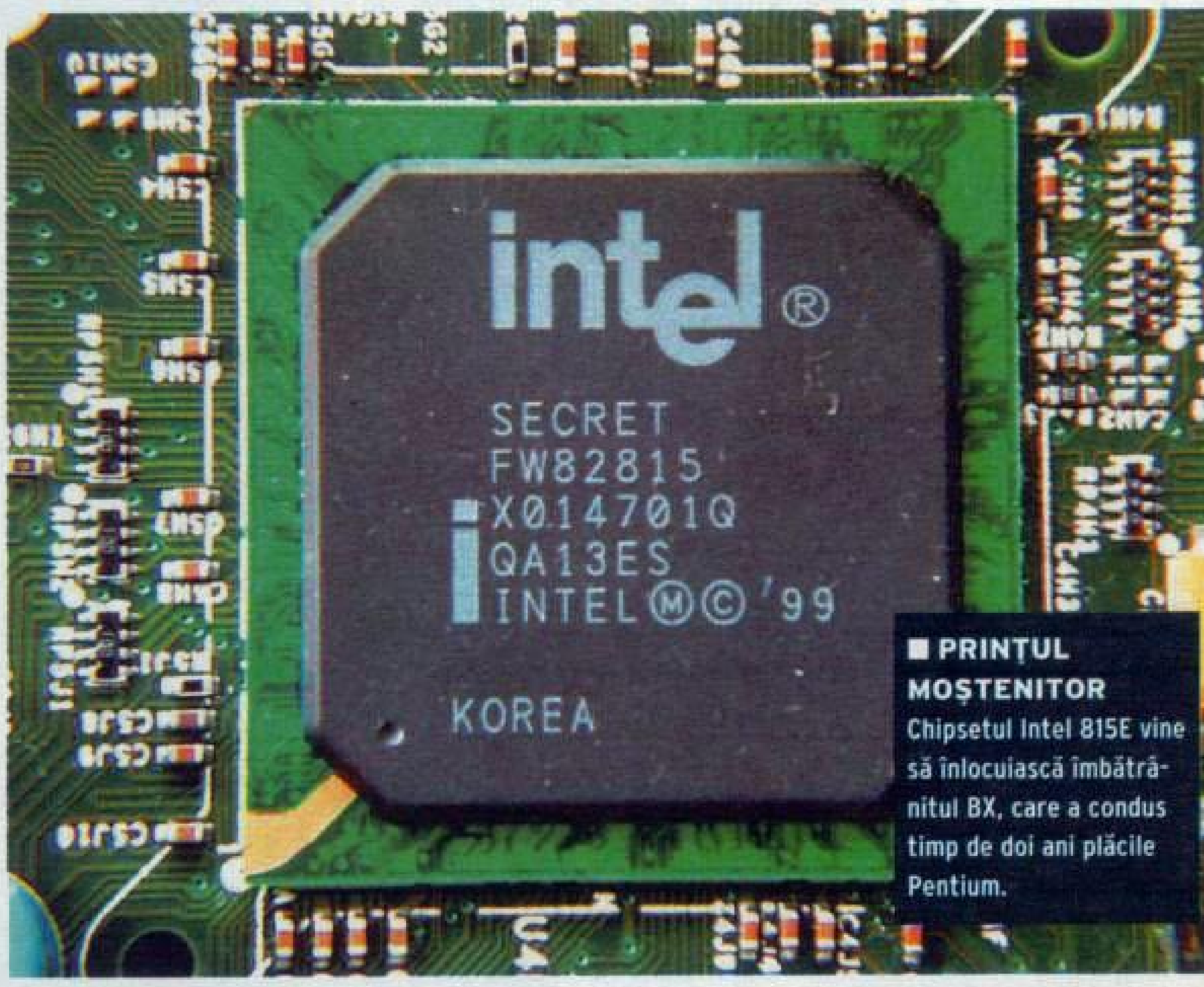
VIA poate lua exemplu de la Intel în ceea ce priveşte Knw-how-ul în domeniul performanţelor memoriei.

Înţelepciunea luă hăţurile în mână şi Intel 815E, codename "Solano", fu născut. El are tot ceea ce-i trebuie unui urmaş al lui Intel BX, fără a pretinde memorii nebunesc de scumpe.

După rateul Intel820, pe piaţa chipseturilor se făcu cu necesitate simţită apariţia unui concurent pentru VIA. Rivalul din Taiwan a cucerit între timp aproape 40% din piaţă. Acest lucru se va schimba acum, profeţesc rezultatele benchmark-urilor. Solano porneşte în confruntare având performanţe asemănătoare concurentului de la VIA, şi anume suport PC133 SDRAM şi AGP4X. În plus, Intel oferă reţea integrată pe placă, grafică 3D ce poate fi dezactivată şi opţiunea de sunet on-board. Acest lucru permite producerea unor sisteme ieftine care pot primi upgrade cu plăci 3D performante. Un astfel de sistem nu se va lăsa aşteptat în Metro & Co. La capitolul performanţe, placa de referinţă de la Intel a dat rezultate corespunzătoare. Concurentul care trebuie învins este alternativa SDRAM a modelelor de Pentium III cu 133 MHz FSB - VIA Apollo 133A. De cealaltă parte stă BX, care, în overclocking la 133MHz, rulează mult în afara specificaţiilor de fabrică. Cursa rulează vizibil în defavoarea lui VIA, ambele opţiuni de la Intel reuşind să ajungă înaintea lui la finiş.

În paranteză fie spus, neoficial, BX în overclocking a ajuns pe locul întâi. 815E are însă ceva potenţial neutilizat în drivere. În general, a fost impresionantă stabilitatea modelului pilot. Şi, încă un fapt îmbucurător: noile Celeron rulează vizibil mai rapid decât pe VIA. Totul depinde de acum încolo de rapiditatea cu care Intel va înghesui noul produs în rafturi.

Armin Lenz
Corneliu Dan



■ PRINŢUL MOŞTENITOR Chipsetul Intel 815E vine să înlocuiască îmbătrânitul BX, care a condus timp de doi ani plăcile Pentium.

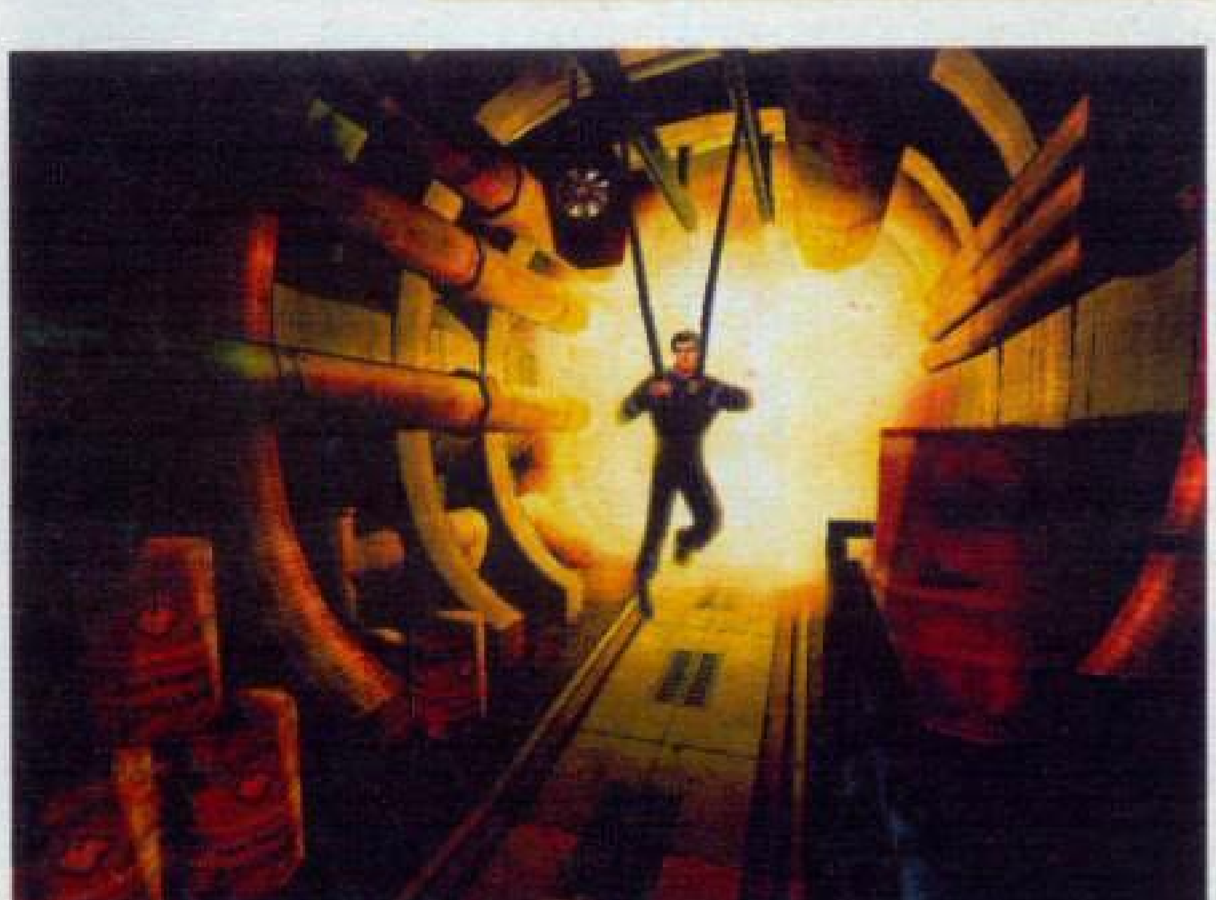


OPINII

Foarte bun: de data aceasta, Intel a dat încă o lovitură reuşită.

Ármin Lenz

Plin de îngrijorare, aşteptam primele rezultate Benchmark pe Solano, însă m-am liniştit repede. Strigătele de blam de pe Internet erau nedrepte. Părerea mea este că Intel forţează concurenţa să apară cu produse mai bune şi mai ieftine, dar rămâne totuşi un competitor de succes, căci californienii şi-au creat renumele cu multă sudoare. Solano pune trenul deraiat din nou pe şine.

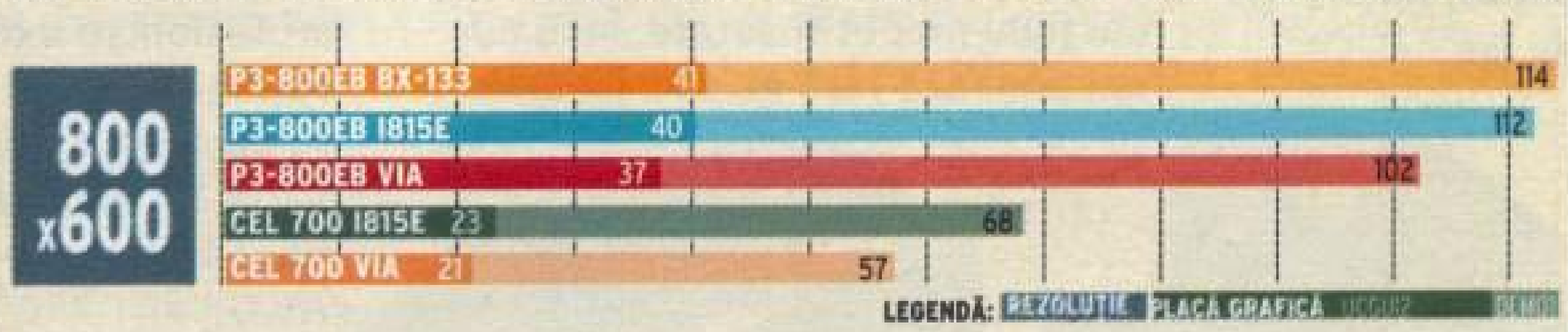


PICIORUL DE LEMN "Solano" împreună cu un Pentium III şi o placă GeForce face din James Bond (engine Q3) un învingător.

Bătrânul şi tânărul îşi împart sarcinile

Veteranul şi nou-venitul se iau în piept cu VIA

Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE2, HQ, OPENGL, UCGUI2 UND DEMO1, 16 BIT)



UNREAL TOURNAMENT 4.20 (GEFORCE2, HQ, DIRECT3D)



Intel îşi revendică cu al său Solano tronul chipseturilor pentru Pentium. Se pare că frumoasele timpuri ale lui VIA încep să apună, poate doar memoria DDR va reuşi să-i aducă un nou avantaj, dar Intel sigur nu se va lăsa învins.

Manevre trepidante

MaxFigther F-33D Prospătură în clasa ForceFeedback

Un software bun, care din păcate lipseşte, ar scoate mai mult din joystick.

Firma Genius se aruncă cu al său MaxFighter pe piaţa cam subţire a joystick-urilor Force Feedback. Imediat după instalarea pe portul USB sau pe cel serial, cele zece butoane de foc ne sar în ochi. Rămânem în coada adversarului din cauza reglatorului digital şi a unei "vâsle" laterale suplimentare. Din păcate, Genius nu asigură şi software-ul necesar controlului acestei multitudini de opţiuni. Întregul control este lăsat pe seama jocului ales. Mânerul asigură o priză foarte bună a mâinii. Suprafaţa lată a soclului şi proporţiile bine gândite îi permit pilotului să ducă cu uşurinţă o luptă aeriană până la capăt.

În mare, joystick-ul creează condiţiile de bază pentru a salva o planetă, a apăra imperii sau a supravieţui unor dueluri high-speed fără a-ţi risca prea mult pielea. Problema este că MaxFighter necesită acomodare. Astfel, în *Starlancer* cu degetul mare am reglat acceleraţia, am încărcat rachetele, am avut grijă cu Coolie Hat-ul să nu ne ia nimeni prin surprindere şi am pornit turbo-ul necesar retragerii în forţă. În plus, controlul ar putea fi ceva mai precis. În schimb, efectul de Force Feedback este foarte intens, creând un game-feeling foarte bun. Chiar dacă ne mai scapă câte un adversar-doi din cauza controlului imprecis, trăirea jocului o compensează. Pe scurt: MaxFighter din casa Genius oferă o grămadă pentru banii săi, însă nu ajunge la nivelul referinţei noastre de la Microsoft. *(tba)*



■ UN DEGET CAM MARE
Reglatorul digital aflat pe joystick are nevoie de acomodare.

■ PRODUCĂTOR **Genius** ■ PREŢ **cca. 100 $**
■ WWW **www.kye.de**
■ TEL. **02173-974310**

■ DOTĂRI	Bine
■ FEATURES	Bine
■ PERFORMANŢE	Bine

80% PUNCTAJ

Nonconformisme

Saitek GM 2 Un game-mouse şi o tastatură într-un duo dinamic

Din fericire, mouse-ul se livrează şi separat, căci double-pack-ul creează prea puţină satisfacţie de joc.

GM 2 se numeşte presupusul reformator al lumii "mauşilor". Pachetul constă dintr-un mouse GM 1 plus un actionpad şi este conectat la calculator prin portul USB. Mai lipseşte doar activatorul de profiluri care să propulseze în out cuplul nostru inovator. Softul este greu de utilizat fără ajutor, iar unele funcţiuni nu pot fi setate. Însă nu funcţionează fără el, căci jocurile actuale nu suportă acest hardware. Singura chestie utilă este o cruce de control, care economiseşte folosirea tastelor săgeţi de la tastatura normală. Mai există şapte butoane de foc la care se ajunge foarte greu şi un buton analog de control lateral. Se poate pune întrebarea dacă achiziţia merită. Pentru jucătorii profesionişti există prea puţine opţiuni faţă de tastatură. Începătorii au greutăţi cu programarea pad-ului. Noroc că, mouse-ul poate fi cumpărat şi separat în magazine. *(tba)*



■ BINE LEGAT
Mouse-ul este inutilizabil ca single, din cauza mufei speciale.

■ PRODUCĂTOR **Saitek** ■ PREŢ **65 $**
■ WWW **www.saitek.de**
■ TEL. **089-546757-34**

■ DOTĂRI	Bine
■ FEATURES	Mulţumitor
■ PERFORMANŢE	Mulţumitor

68% PUNCTAJ

Mulţi bani

Xterminator DC Cădere liberă

Gravis oferă în schimbul a 60$ un control pe trei axe. Există opt taste de foc, un reglator şi o mufă USB sau serială (la alegere). Din păcate, calitatea butoanelor şi comportamentul stick-ului lasă aproape toate dorinţele neîmplinite, astfel că Xterminator-ului îi rămâne doar varianta unei cenuşii mediocrităţi. *(tba)*



■ TREI AXE
Un software foarte elegant pentru setarea multiplelor opţiuni.

■ PRODUCĂTOR **Gravis** ■ PREŢ **60 $**
■ WWW **www.gravis.com**
■ TEL. **0541-122065**

■ DOTĂRI	Mulţumitor
■ FEATURES	Mulţumitor
■ PERFORMANŢE	Mulţumitor

60% PUNCTAJ

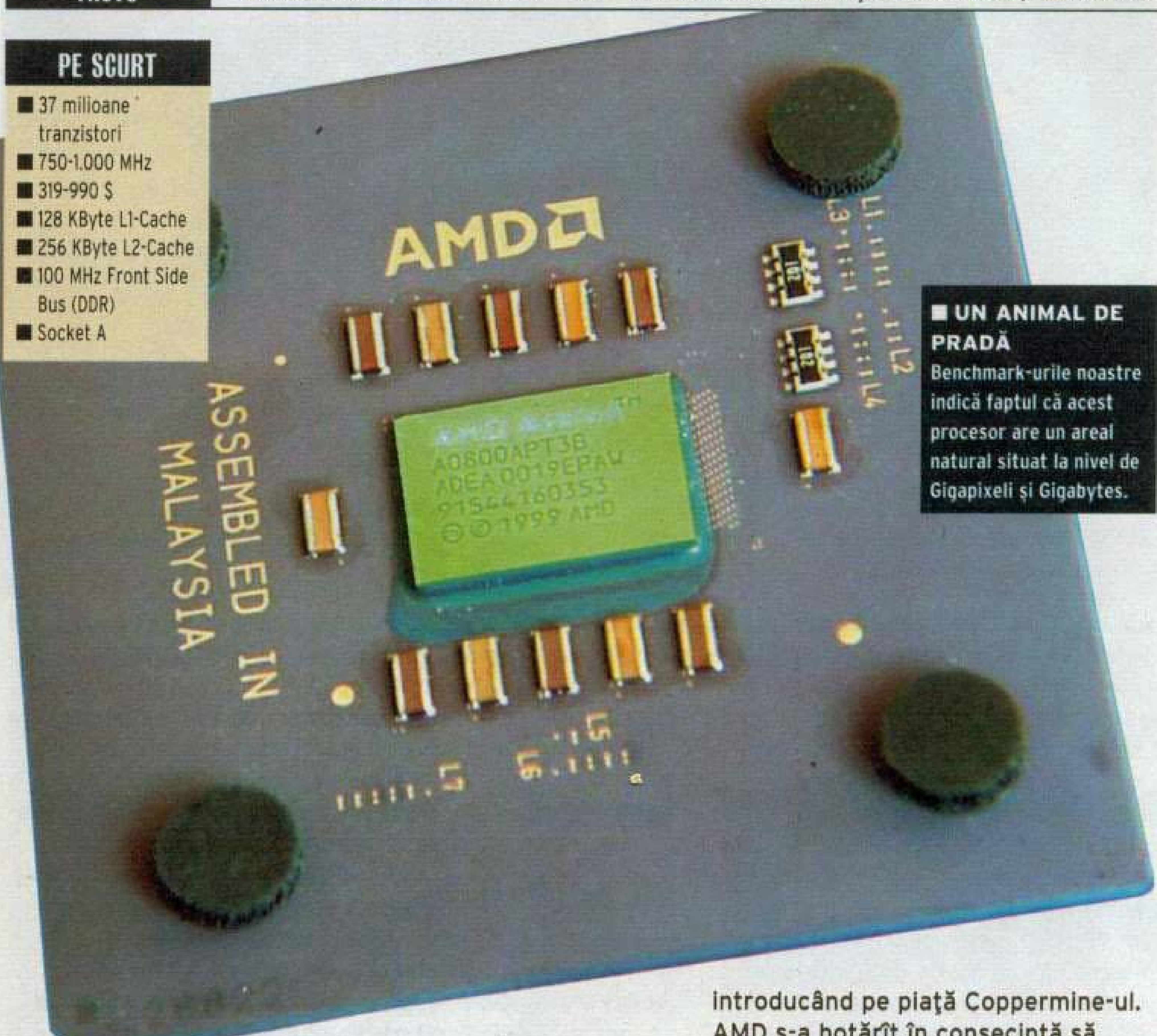
Maestrul din manej

În circul pieţei de procesoare se dă o luptă aprigă pentru postul de director. Dar cine este însă directorul manejului?

FACTS ■ PRODUS **Athlon** ■ CATEGORIE **Procesor** ■ PRODUCĂTOR **AMD** ■ PREŢ **de la 319 la 990 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **iulie 2000**

PE SCURT

- 37 milioane tranzistori
- 750-1.000 MHz
- 319-990 $
- 128 KByte L1-Cache
- 256 KByte L2-Cache
- 100 MHz Front Side Bus (DDR)
- Socket A



■ UN ANIMAL DE PRADĂ Benchmark-urile noastre indică faptul că acest procesor are un areal natural situat la nivel de Gigapixeli şi Gigabytes.

La începutul lunii iunie, AMD s-a decis să adauge propriului program o nouă atracţie şi să trimită la pensie clownii îmbătrâniţi din prima generaţie.

Dacă "clasicul" Athlon s-a putut măsura cu succes cu Pentium III, o dată cu apariţia graniţei de 1 gigahertz s-a putut vedea că Intel nu se lasă chiar atât de uşor bătut, introducând pe piaţă Coppermine-ul. AMD s-a hotărît în consecinţă să sloboadă din cuşcă un "Athlon cu memorie Cache mai rapidă", cu numele de cod "Thunderbird". El se vinde însă sub acelaşi nume de Athlon. Singurul semn de recunoaştere este un abţibild galben pe sistemele complete, iar la noile procesoare achiziţionate separat, noua formă de construcţie pe soclu. Nucleul poate fi descris rapid. În loc de 512 KByte L2-Cache externi, care erau lipiţi pe placa Slot A împreună cu procesorul, acum apar pe scenă doar 256KByte înghesuiţi în procesor. Acest procedeu a făcut deja ca AMD K6-III să fie mult superior unui K6-2. Avantajele sunt numeroase: memoria intermediară funcţionează pe chip la viteza procesorului şi cu o lăţime de bandă mai mare, în loc să fie legată de nivelul maxim de 340 MHz, ca înainte. Prin scurtarea lungimii conectorilor, accesul se face mai rapid. În loc de 21 tacturi timp de aşteptare (latenţă), acum sunt doar 11. Acest lucru accelerează drastic transferurile mici de date, cum ar fi coordonatele triunghiurilor pentru engine-urile de jocuri. Pentru a compensa capacitatea mai redusă a memoriei, AMD are grijă ca L1 şi L2 Cache-ul să nu memoreze cópii ale aceloraşi informaţii. Creşterea de performanţe este situată, în funcţie de frecvenţa de tact, de la una până la două trepte de tact (50-100MHz) faţă de Athlon-ul clasic şi pe acelaşi nivel cu un Coppermine configurat în mod optim. Acest lucru depinde însă individual de jocul testat şi de configuraţia sistemului, mai ales de tipul de memorie folosită. Dacă părţile critice ale engine-ului jocurilor pot fi reţinute în Cache, jocurile rulează foarte rapid. Dacă, în schimb, datele trebuie să pelegrineze prin tot sistemul de memorie, sunteţi mai mult sau mai puţin încetiniţi de memoria RAM. Prin mutarea memoriei Cache în procesor, placa Slot A devine inutilă şi, în consecinţă, un factor de cost suplimentar. Procesorul este livrat acum clientului exclusiv ca versiune pentru Socket A. În maxim trei luni, Slot A va dispărea complet de pe noile sisteme. Doar foarte puţine exemplare de Thunderbird pe Slot A mai ajung la anumiţi producători de computere pentru a ferici şi plăcile pe Slot A mai vechi. Ele însă nu sunt destinate aoariţiei pe piaţa largă,



ALIENS X-Com: Alliance face din jucător un vânător profesionist de extratereştri. Engine-ul Unreal Tournament se înţelege bine cu noul Athlon.

Lovitură de teatru tehnologică

Novicii se-nfioară, iar profesioniştii meditează: cele mai importante date în ansamblu.

CPU	INTEL PENTIUM III (KATMAI)	ATHLON VECHI	INTEL PENTIUM IIIE (COPPERMINE)	ATHLON NOU (THUNDERBIRD)
L1-Cache	16+16 Kbyte	64+64 Kbyte	16+16 Kbyte	64+64 Kbyte
L2-Cache	512 Kbyte	512 Kbyte	256 Kbyte	256 Kbyte
L2-Takt	1/2	1/3 bis 1/2	full	full
L2-Buswidth	128 Bit	64 Bit	256 Bit	256 Bit
L2 Exclusiv	Nu	Nu	Nu	Da
Front Side Bus	100 MHz	100 MHz DDR	100/133 MHz	100 MHz DDR
CPU-Takt	350 bis 600 MHz	500 bis 1.000 MHz	500 bis 1.000 MHz	750 bis 1.000 MHz



OPINII

Un chip minunat, la un preţ acceptabil; inima jucătorilor tresaltă.

Armin Lenz

AMD şi-a atras furia utilizatorilor care, la fel ca mine, şi-ar fi cumpărat cu plăcere o versiune pentru Slot A. În acelaşi timp, jucătorii se bucură de performanţele clasa-ntâi ale noului procesor. Evident, texanii trebuie lăudaţi şi pentru decizia de a oferi noul chip la acelaşi preţ, în loc să jupoaie cumpărătorii pentru suplimentul de viteză. În aceste condiţii, nu e chiar atât de greu să faci o investiţie într-o nouă placă de bază. Lui Intel îi doresc ca "Solano" să fie un chipset cel puţin la fel de solid ca BX, căci trei din cele cinci calculatoare avute până acum purtau sigla "Intel Inside".



ASIMILAREA AMD s-a înarmat pentru provocarea lui Intel. Ceva mai puţin bine le merge borgilor care o iau la goană în faţa forţelor de elită de pe USS Voyager cu motor Q3. Acesta profită cel mai tare de Cache-ul lui Athlon.

reprezentând în acelaşi timp un obstacol enervant pentru toţi cei ce doresc să facă upgrade. După ce VIA a scos din cursă KX133 din cauza unei incompatibilităţi cu Thunderbird, maneJul va fi reconstruit pe baza chipset-urilor AMD750 Irongate şi VIAKT133 (fostul KZ133) cu Socket A. Puterea lui KT133 constă în memoria PC133 care, împreună cu AGP4X, oferă o lăţime de bandă mai consistentă pentru procesor. Între timp, s-au anunţat pentru versiunile de Socket A şi alţi producători de chipset-uri, cum sunt Ali cu suport DDR şi SIS cu chipset 730S integrat. Primele plăci de bază sunt aşteptate să apară de la MSI, QDI şi Epox. În competiţia extrem de dură a jocurilor, armăsarul de paradă Coppermine de la Intel, gigantul chip-urilor trebuie să alerge din greu pentru a ţine pasul cu Thunderbird. Acest lucru înseamnă un chipset Intel820 şi memorie RAMBUS. Intel nu are nici un motiv de bucurie în colaborarea cu ieftina memorie PC133 şi chipset-urile VIA, căci acesta este categoric un joc pe

Intel şi AMD în vârf. Cumpărătorii hotărăsc aici cine este câştigătorul.

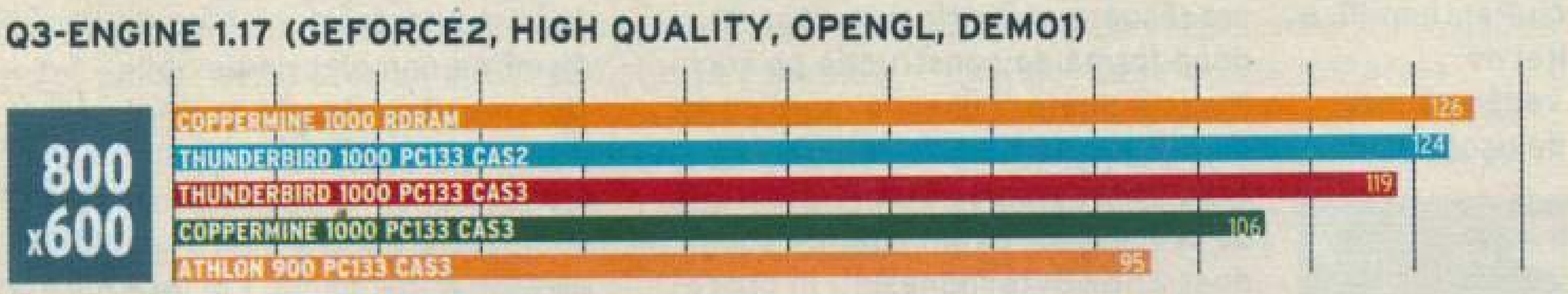
terenul propriu al echipei din Dresda (fabrica AMD din Europa). Singura salvare este noul chipset Solano. Noua atracţie din maneJul procesoarelor are nevoie de o răcire cu adevărat excelentă. O investiţie într-adevăr bine gândită ar fi un ventilator de calitate, pentru ca pieseta cea scumpă să nu se topească. În definitiv, adevăratele staruri au nevoie întotdeauna de tratament special. În concluzie, aplauze binemeritate pentru Thunderbird.

Armin Lenz
Corneliu Dan

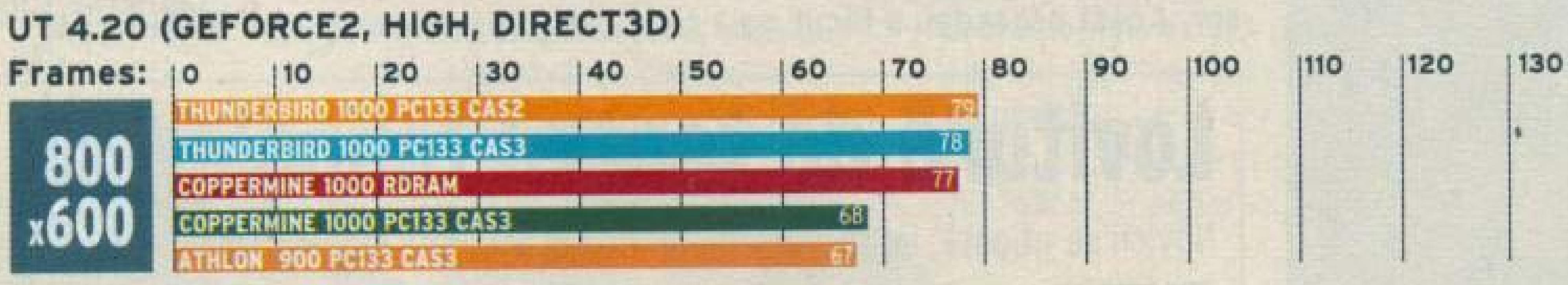
Luptă acerbă pentru gigahertz

Doar un avans extrem de mic îi desparte pe cei doi concurenţi ajunşi la capătul superior al spectrului performanţelor.

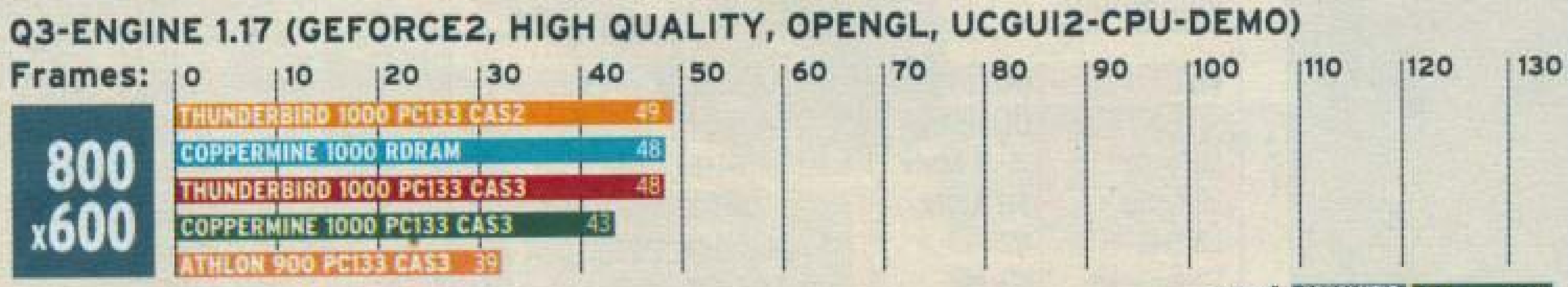
Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE2, HIGH QUALITY, OPENGL, DEMO1)



UT 4.20 (GEFORCE2, HIGH, DIRECT3D)



Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE2, HIGH QUALITY, OPENGL, UCGUI2-CPU-DEMO)



CPU la 1 gigahertz şi GeForce 2 constituie un tandem puternic. Cel care controlează mai mult 800 MHz cu un Pentium III ar trebui să ocolească VIA Apollo 133A. Preţul la memorie decide câştigătorul.

Caruselul preţurilor

Athlon este doar cu puţin mai ieftin.

TAKT	ATHLON	PENTIUM III
733 MHz		$246
750 MHz	$319	$337
800 MHz	$359	$385
850 MHz	$507	$551
866 MHz		$562
900 MHz	$589	
933 MHz		$744
950 MHz	$759	
1.000 MHz	$990	$990

Mai vechile modele de Athlon sunt oferite la acelaşi preţ ca şi modelul nou. Sub 750 MHz, AMD Duron concurează împotriva lui Pentium III şi Celeron.

Energie 3D alternativă

Copilul-minune al plăcilor 3D se întoarce, vrând să pună concurenţa cu botul pe labe

FACTS ■ PRODUS **Kyro 3D** ■ CATEGORIE **Chip grafic** ■ PRODUCĂTOR **STM** ■ PREŢ **necunoscut încă** ■ TERMEN DE APARIŢIE **septembrie**

PE SCURT

Chip-urile Kyro au o preexistenţă sau apar acum din neant?
Kyro 3D se bazează pe tehnologia PowerVR, aflându-se în prezent la cea de-a treia serie.

Ce s-a întâmplat cu PowerVR seria 2?
VideoLogic s-a dedicat cu precădere automatelor de jocuri, iar când placa grafică a fost în sfârşit terminată, caravana 3D era deja destul de avansată.

De ce nu creează şi alţii "Tile based rendering", dacă tot e atât de bună?
"Tile based rendering" este licenţiat, iar producătorilor de chip-uri 3D nu le place să plătească taxe de licenţă.

În timp ce alte plăci 3D aruncă în jur cu fillrate-uri, Kyro alege o variantă mai economică de investire - generatoarele de pixeli. Cum? Aflaţi în continuare.



■ ÎN AVAL
Kyro nu produce nimic asemănător branşei 3D. Memoria este mai lentă, răcirea pasivă, iar procedura de rendering este alternativă.

Plăcile grafice moderne sunt adevărate tunuri de pixeli, pentru a putea produce imagini frumoase, de sute de milioane pixeli pe secundă, înscrise în memoria plăcii. Mai puţin cunoscut este faptul că implementările 3D de la Nvidia şi tovarăşele ei sunt foarte ineficiente. Problema o constituie suprafeţele din lumea 3D, care practic nici nu se văd, deoarece sunt acoperite. În mod normal, aici intră-n scenă aşa-numitul Z-Buffer. Cu ajutorul său se realizează impresia optică de apropiere sau depărtare (un punct de pe monitor apare "mai aproape" de observator decât un alt punct care tocmai a fost scris în acel loc). Aici, fiecare pixel îşi păstrează distanţa faţă de spectator. Dacă punctul se afla mai departe de el decât pixelul care este acum generat, acesta din urmă îl suprascrie pe primul. Astfel, în scenele complexe, cu multe frame-uri suprapuse, procedura devine o adevărată risipă. Tocmai din această cauză, un joc precum *Unreal Tournament* generează fiecare punct, în medie, de trei ori. Aceasta presupune un transfer imens de date de la şi spre memorie, pentru operaţiunile de citire şi scriere. O adevărată otravă pentru lăţimea de bandă a memoriei! Spre deosebire de alţii, arhitectura PowerVR lucrează mai eficient. Ea împarte ecranul în aşa-numite files (ţigle), care sunt generate complet intern în chip, fiind abia apoi înscrise în memoria plăcii grafice. În loc de Z-Buffer, triunghiurile sunt sortate într-o scenă în felul următor: cele care sunt acoperite, nu sunt deloc desenate. Acest lucru îi permite chipului PowerVR să genereze la fel de multe imagini cu o viteză de 250 milioane pixeli/sec., ca un alt chip obişnuit, care are viteza de 750 milioane pixeli/sec. (în orice caz, acest lucru este valabil doar la scenele cu complexitate mare 3D). În scenele cu mult spaţiu liber (cer, nori etc.) câştigă însă chip-urile care se bazează pe Z-Buffer. Singura placă Kyro anunţată până în prezent este produsă de VideoLogic şi va avea 32 MB SDRAM. Preţul va fi de cca. 200$, un preţ extrem de ridicat faţă de cele ale noilor acceleratoare grafice ale altor firme. Problema este însă cu driverele, căci, după cum se ştie, la PowerVR acestea au fost întotdeauna un punct slab.

Armin Lenz
Corneliu Dan



TEREN ACCIDENTAT Kyro stăpâneşte tehnica "Environment mapped bump mapping", care este implementată şi în G400/450 de la Matrox şi în Radeon 256 de la Ati.

Marşul gladiatorilor

În lupta performanţelor, Kyro arată mai degrabă modest. Hotărâtor este însă ceea ce apare pe monitor.

	STM KYRO 3D	ATI RADEON 256	3DFX VSA-100	NVIDIA GEFORCE2
Frecvenţă chip	125 MHz	200 MHz	166 MHz	200 MHz
Frecvenţă memorie	143 MHz SDR	200 MHz DDR	166 MHz SDR	166 MHz DDR
Multiprocesor	Nu	2 (MAXX)	2 până la 32	Nu
Accelerare geometrică	Nu	TLC	Nu	TLC
Pipeline-Rendering	2x1	2x3	2x1 / 1x2	4x2
Fillrate-Texeli	250 MTexeli	1.200 MTexeli	166/333 MTexeli	1.600 MTexeli
Fillrate-Pixeli	250 MPixeli	400 MPixeli	333/166 MPixeli	800 MPixeli
Antialiasing	Supersampling	Supersampling	Spatial Jittering	Supersampling
Motion Blur	Da	Da	Da	Nu
Bump Mapping	EMBM	EMBM, Dot3	Nu	Dot3

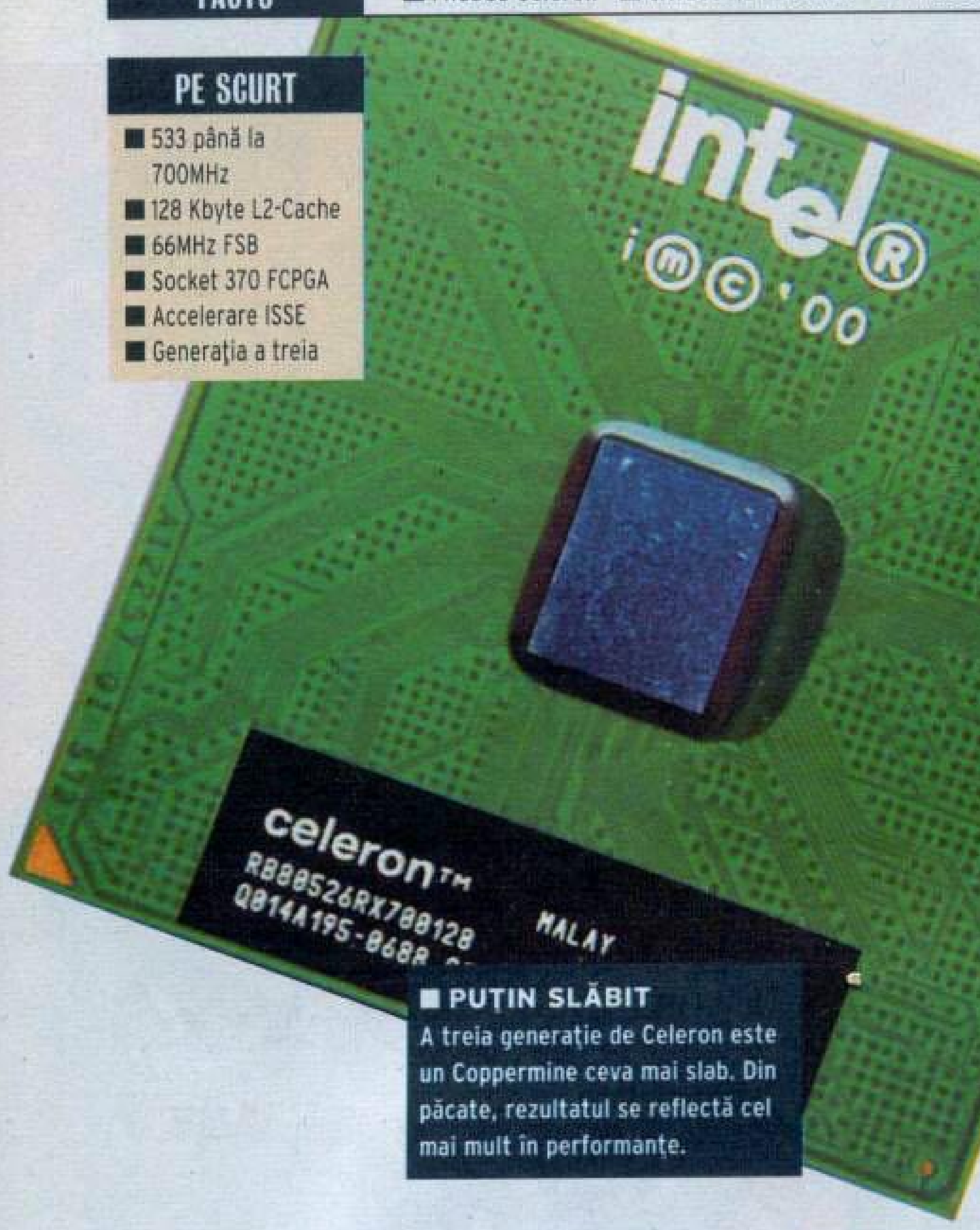
A doua gardă

Noul Celeron stă în umbra lui Coppermine cu toate că are un mare potențial de overclocking

FACTS ■ PRODUS **Celeron** ■ CATEGORIE **Procesor** ■ PRODUCĂTOR **Intel** ■ PREȚ **cca. 140 $** ■ TERMEN DE APARIȚIE **A apărut deja**

PE SCURT

- 533 până la 700MHz
- 128 Kbyte L2-Cache
- 66MHz FSB
- Socket 370 FCPGA
- Accelerare ISSE
- Generația a treia

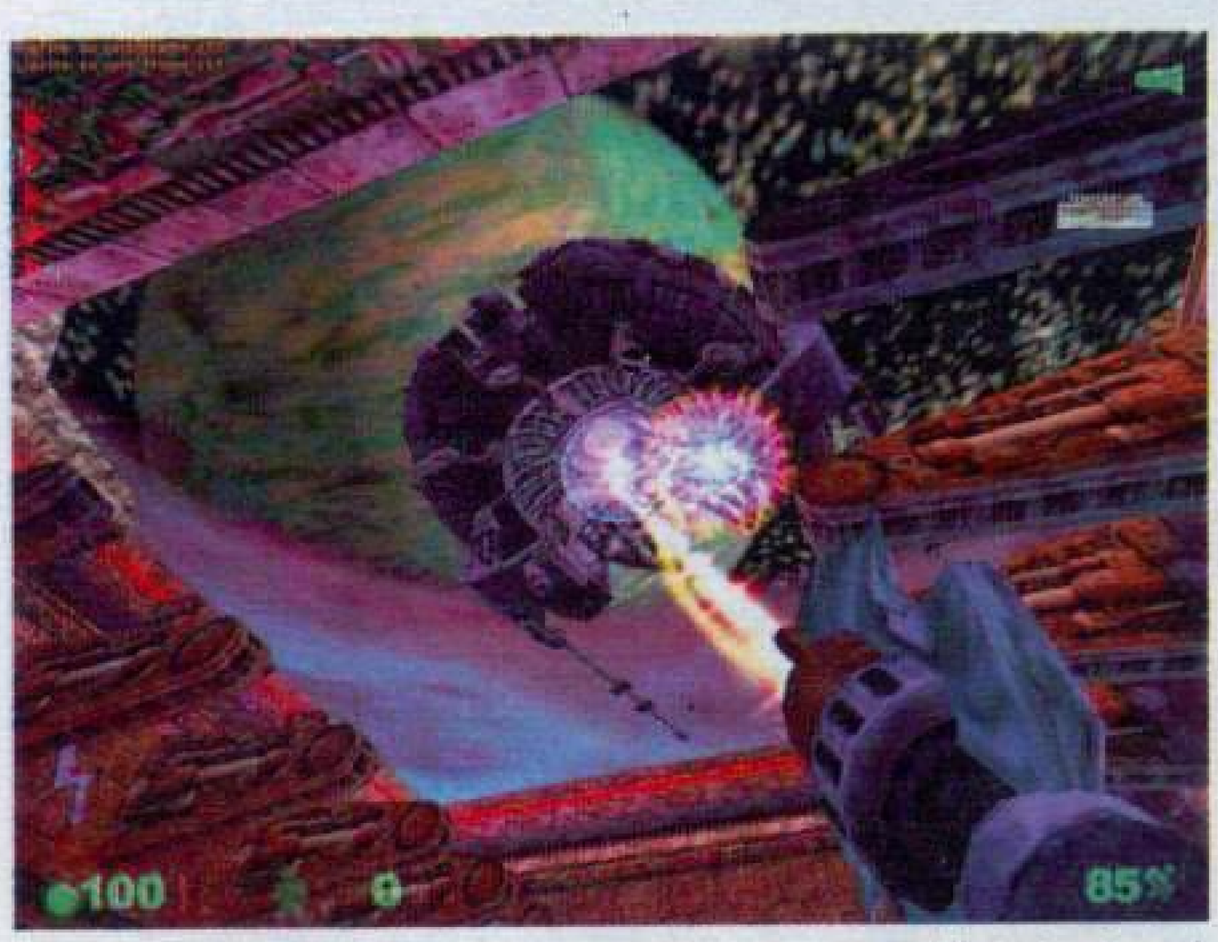


■ PUȚIN SLĂBIT
A treia generație de Celeron este un Coppermine ceva mai slab. Din păcate, rezultatul se reflectă cel mai mult în performanțe.

În țara Coppermine-ului gigahertz, Celeron-ul 533 a pierdut trenul. Intel l-a îmbunătățit folosind nucleul de Coppermine.

Noile modele de Celeron 533A, 566 și 600 nu mai au nimic în comun cu mult iubitele nuclee ale procesoarelor ale căror nume îl poartă. În loc de acestea, Intel a folosit Coppermine-ul, a deșurubat câteva turbo-loaders și și-a denumit creația tot Celeron. Lucrările de frânare se concentrează pe legătura cu memoria. La fel ca predecesorul, pe chip se află 128 Kbytes L2-Cache. Aceasta este jumătate din cea a fratelui mai mare, impunând astfel efectuarea unor runde în plus spre memorie. Faptul nu este satisfăcător tocmai având în vedere că front side bus-ul este de 66MHz. În schimb, performanțele au crescut foarte mult tocmai acolo unde profită cel mai mult driverele grafice. Datorită ISSE, chip-ul lucrează mai rapid la calculele geometrice 3D. Noul Celeron suferă o scădere de performanțe tocmai datorită îngustimii bus-ului - un rău necesar, căruia îi ajută cu plăcere overclocker-ul. Însă nici overclocking-ul nu poate ajunge din urmă fratele mai mare Coppermine, care rulează la 100 sau 133 MHz. Cu atât mai interesant va fi testul comparativ cu Duron de la AMD. Acesta va fi adversarul direct al lui Celeron. Important pentru cei care fac upgrade: noul Celeron are nevoie de un adaptor FCPGA pentru a putea fi cuplat în Socket 370. Multiplicatorii nu constituie însă o problemă. Aceștia, tipic pentru Intel, sunt fixați din fabrică, neavând nici o importanță ceea ce spune placa de bază. Noile modele Celeron costă pe piață de la 140 la 180$ (533A-600MHz).

Armin Lenz
Corneliu Dan



MOȘTENITORUL Noul Celeron este potrivit mai degrabă pentru jocuri performante. Un exemplu bun este Gunman.

Price expo

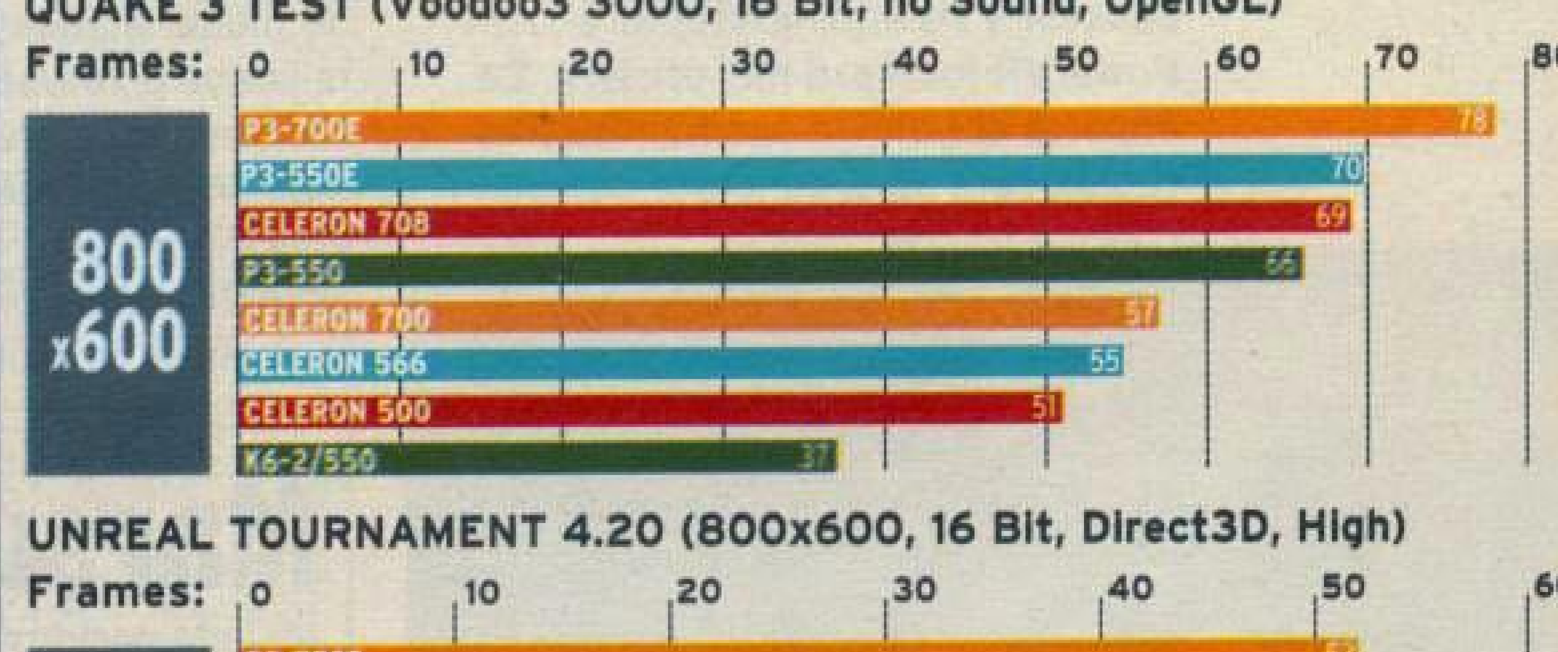
Ce fel de CPU primiți pentru banii dați. Prețul cel mai fair îl are Celeron 533A.

Pentium III 700E	335 $
Pentium III 550E	240 $
Pentium III 550	245 $
Athlon 550	175 $
Celeron 600	175 $
Celeron 566	150 $
Celeron 533A	240 $
K6-2/550	90 $

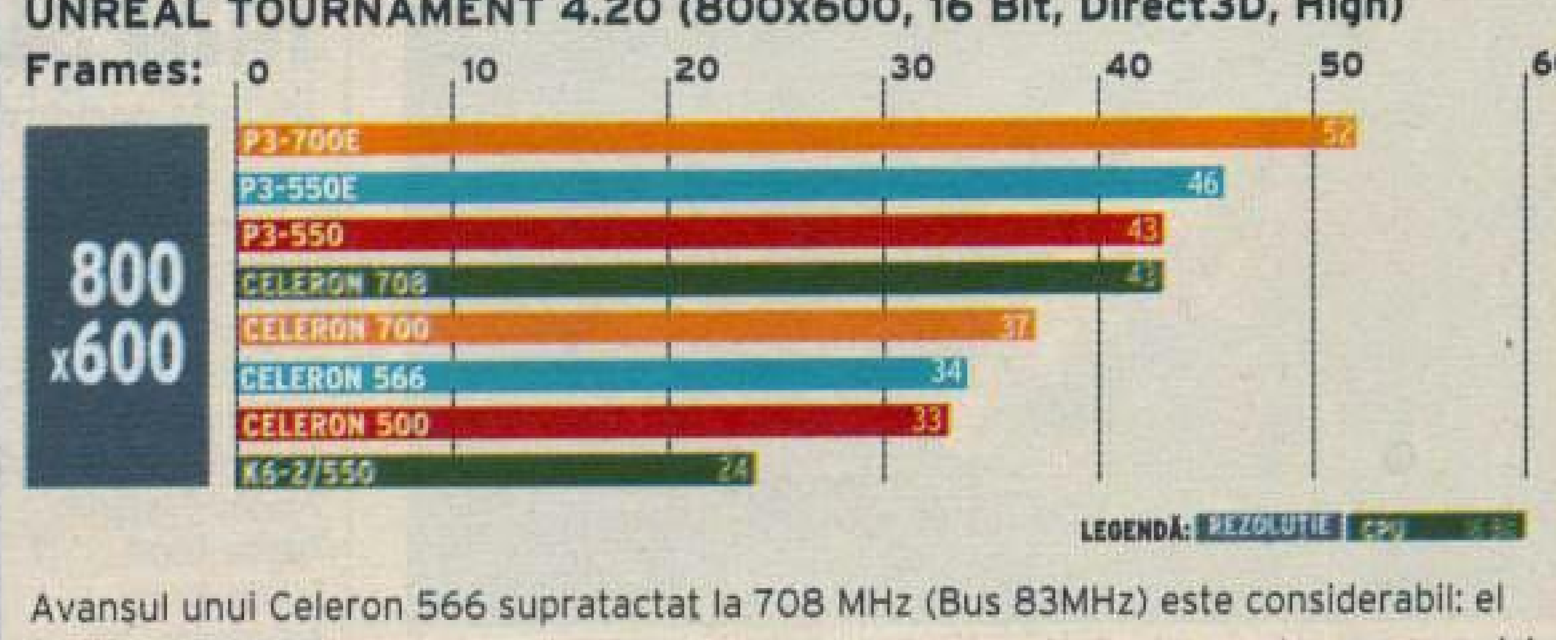
Cavalerii mesei rotunde

Performanțele noului Celeron dovedesc valoarea unui bus rapid.

QUAKE 3 TEST (Voodoo3 3000, 16 Bit, no Sound, OpenGL)



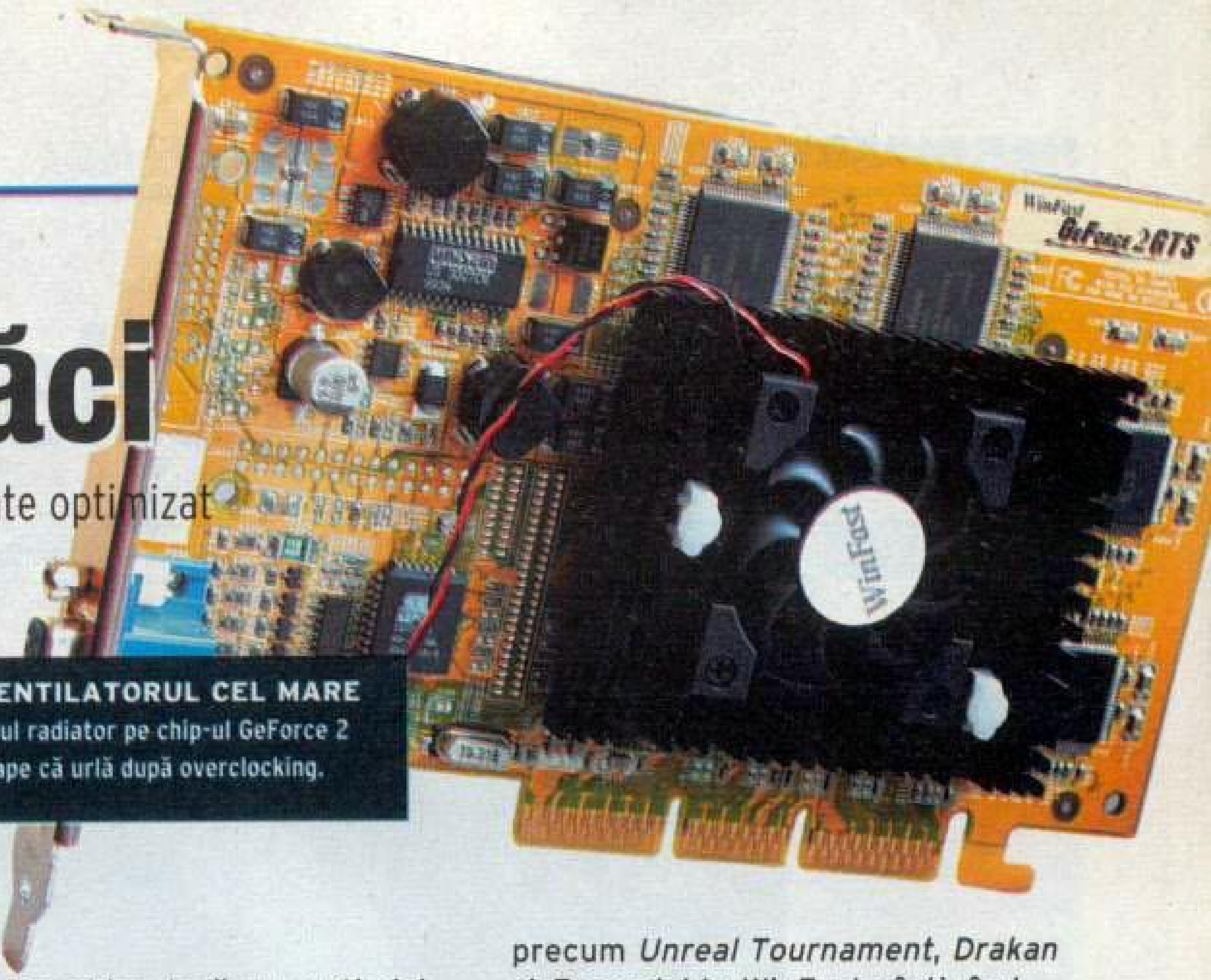
UNREAL TOURNAMENT 4.20 (800x600, 16 Bit, Direct3D, High)



Avansul unui Celeron 566 supratactat la 708 MHz (Bus 83MHz) este considerabil: el bate vizibil un procesor care rulează normal la 700 MHz. Cu toate acestea, nu are nici o șansă în fața unui Coppermine 700.

Frigiderul cu plăci

Leadtek WinFast GeForce2 Bine răcit înseamnă pe jumătate optimizat



VENTILATORUL CEL MARE
Uriaşul radiator pe chip-ul GeForce 2 aproape că urlă după overclocking.

Răcirea plăcii de bază face ca inimile overclocker-ilor să bată mai repede.

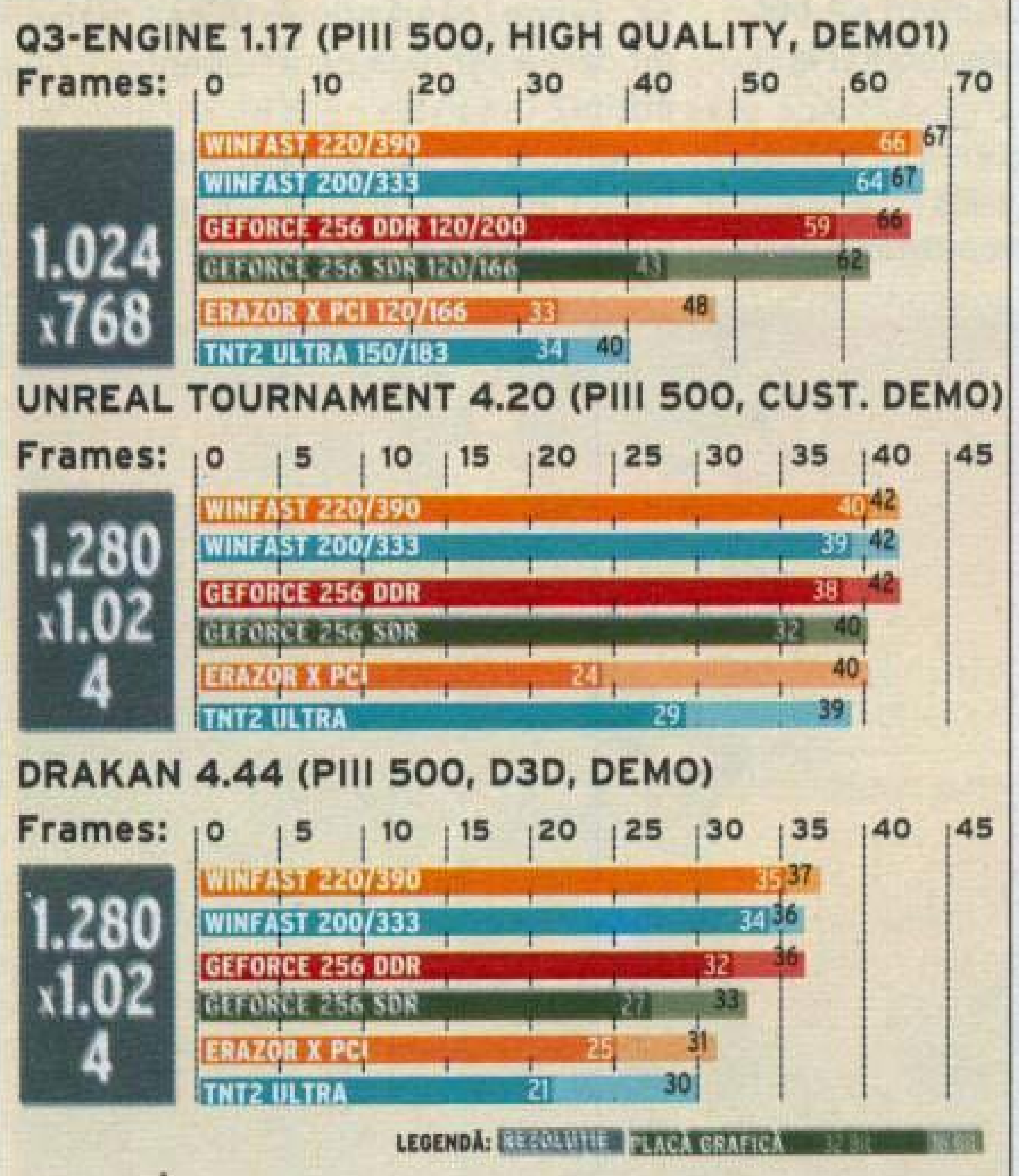
Leadtek, o firmă cu renume pe piaţa plăcilor grafice, şi-a pus în gând să cucerească şi piaţa europeană. De aceea să nu ne mirăm că în programul de produse se află şi acceleratoare 3D bazate pe chipset-uri Nvidia - GeForce 2. Ne-a fost pusă la dispoziţie pentru testare o placă WinFast GeForce2 GTS, cu un gigantic aparat de răcire montat pe chip. Ventilatorul propriu-zis este mai puţin spectaculos comparativ cu corpul de răcire pasiv. Acesta are o suprafaţă de răcire vizibil mai mare decât cea a produselor concurente, putând astfel redirecţiona corespunzător căldura rezultată. Prietenii overclocking-ului îngrijit, care doresc să scoată din comorile lor 3D ceva mai mult de cât permite limita specificaţiilor, pot să înceapă deja exerciţiile de încălzire. Bomboana de pe colivă ar fi, bineînţeles, un monitor hardware al temperaturii de lucru şi al activităţii ventilatorului, cum oferă Asus. Astfel, utilizatorul trebuie să manevreze relativ orbeşte pentru a obţine performanţe maxime din placă. Dar chiar dacă nu aveţi nici un fel de interese de overclocking, o răcire bună a plăcii grafice protejează nervii jucătorilor, mai ales în lunile calde de vară. Dotarea este cam deficitară la WinFast GeForce2. În pachet se mai află, împreună cu WinDVD, un software util pentru redarea DVD-urilor, care este potrivit, din cauza lipsei unei ieşiri TV, doar pentru redarea pe monitor. La benchmark-ul de jocuri, rezultatul este unul tipic plăcilor GeForce2. Domeniul jocurilor OpenGL (engine Q2, Q3, MDK2) este apărat suveran de WinFast GeForce2 împotriva concurenţei celorlaltor chip-uri. La titlurile Direct3D, concluziile sunt împărţite: V5 5500 ţine foarte bine la jocuri precum *Unreal Tournament*, *Drakan* şi *Expendable*, WinFast câştigând teren doar rulând împreună cu un procesor AMD-Athlon într-adevăr rapid. Dacă luăm în considerare şi antialiasing-ul, balanţa înclină spre V5 5500. *(tba)*

- PRODUCĂTOR **Leadtek** ■ PREŢ **cca. 399 $**
- WWW **www.leadtek.com**
- DOTĂRI .... **Bine**
- FEATURES .... **Foarte bine**
- PERFORMANŢE .... **Foarte bine**

90%
PUNCTAJ

Viteze

Poate oare un GeForce PCI să se impună în faţa unui WinFast GeForce2?



La jocurile pline de efecte bazate pe engine-ul Q3, câştigul este garantat. Altfel stă situaţia la Unreal Tournament sau Drakan, diferenţele apărând abia de la rezoluţia de 1280x1024.

Alternativa de upgrade

Erazor X PCI Concurenţă la 3dfx pe piaţa plăcilor grafice PCI

În timp ce în laboratorul de testare PCG este o adevărată avalanşă de plăci bazate pe GeForce2, Elsa trimite aproape neobservată o variantă PCI a lui Erazor X. Nucleul acceleratorului este GeForce 256, chip-ul GeForce iniţial cu 120 MHz frecvenţă de tact din casa Nvidia. În jurul său lucrează 32 MB SDRAM la o viteză obişnuită de 166 MHz. Elsa i-a dăruit lui X-PCI două ieşiri suplimentare: ieşirea TV merge spre televizor sau video, iar DVI-Out asigură comunicarea cu un monitor digital corespunzător. Preţul pentru aceste dotări este însă cam pipărat: cei aproximativ 300$ îi va speria pe cei mai mulţi doritori de upgrade. La drivere, Elsa a rămas puţin în urmă: CD-ul conţine versiunea Detonator 3.69. Referitor la viteza jocurilor, GeForce PCI rămâne cu 10-20% în urma colegilor AGP. Cu toate că acceleratorul Elsa nu este tocmai campionul raportului preţ/performanţe, el rămâne cea mai rapidă placă grafică PCI pentru upgrade. *(tba)*



DE CĂRUŢĂ
Elsa vine extrem de târziu pe piaţă cu al său Erazor X PCI cu GeForce256.

- PRODUCĂTOR **Elsa** ■ PREŢ **300 $**
- WWW **www.elsa.de**
- TEL. **0241-6065112**
- DOTĂRI .... **Bine**
- FEATURES .... **Bine**
- PERFORMANŢE .... **Bine**

76%
PUNCTAJ

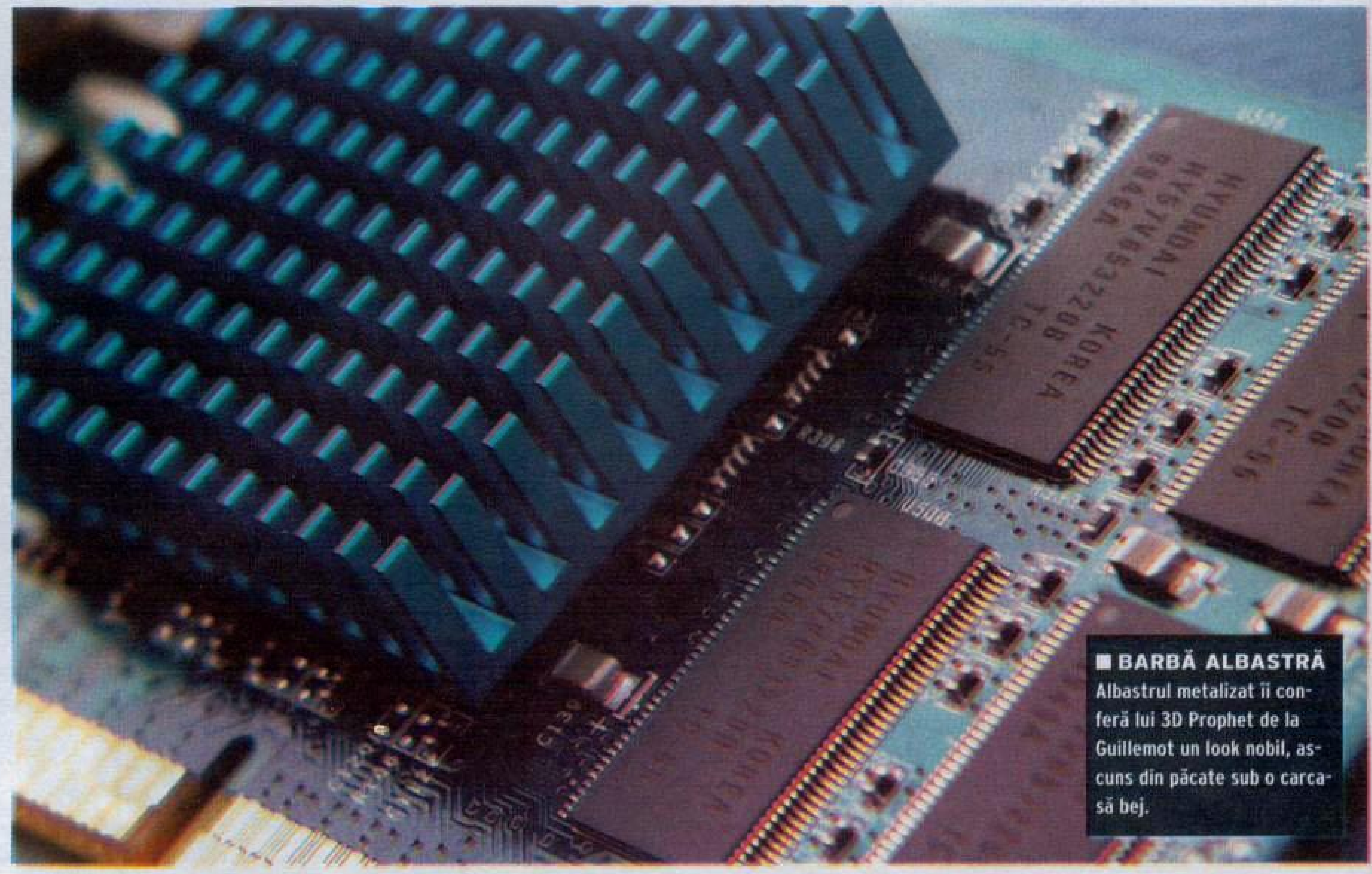
A doua generaţie

FACTS ■ PRODUS **GeForce2 MX** ■ CATEGORIE **Grafikchip** ■ DISTRIBUITOR **Nvidia** ■ TERMEN DE APARIŢIE **iulie 2000**

PE SCURT

Ce înseamnă prescurtările GTS sau MX?
GTS înseamnă Giga Texel Shader. GeForce2 GTS poate crea mai mult un miliard (=Giga) puncte de texturi pe secundă. MX înseamnă Multitransmitters. GeForce2 MX poate controla simultan două monitoare digitale sau analoge.

Care este deosebirea între GTS şi MX?
GTS are patru Render-Pipelines, care pot genera fiecare un punct de imagine dublu texturizat. MX trebuie să se descurce cu jumătate, având deci doar două Pipelines. În afară de aceasta, plăcile GTS au memorie de categoria Double Data Rate (DDR), în timp ce plăcile MX lucrează deocamdată doar cu RAM SDR.



■ **BARBĂ ALBASTRĂ** Albastrul metalizat îi conferă lui 3D Prophet de la Guillemot un look nobil, ascuns din păcate sub o carcasă bej.

După chip-ul high-end GeForce2 GTS, Nvidia vine acum cu varianta pentru începători, GeForce2 MX. Pentru jucătorii cu un buget mediu pentru jocuri, există în sfârşit o alternativă performantă de placă video.

Cusurgiii vor clătina din cap, miraţi de politica de produse a lui Nvidia. Mai întâi vine pe piaţă cu un produs de vârf, GeForce2 GTS, care se montează pe plăci video cu preţuri de la 370 USD în sus. La şase săptămâni, star-ul business-ului grafic proclamă oficial apariţia unei plăci mai slăbuţe, destinată în special începătorilor.

Ordinea îşi are totuşi logica, chiar dacă aceasta nu se revelă la prima vedere. În definitiv, producţia de GeForce256 se află pe sfârşite, iar producătorii sunt presaţi să ofere un produs alternativ. GeForce2 MX (Codename NV11) apare tocmai la timp.

Din ce ingrediente este preparat nou-născutul de la Nvidia? Se ia un GeForce2 GTS, i se amputează două pipeline-uri şi i se adaugă o variantă de memorie mai slăbită. GeForce2 MX este în principiu gata. Acesta este principiul Celeron aplicat la plăcile grafice, dar cine se plânge, când primeşte cea mai modernă tehnică pentru bani puţini?

Chip-ul grafic lucrează la o frecvenţă de 175 MHz, aflându-se astfel între GeForce256 şi

Familia GeForce

Găsiţi aici cele mai importante aspecte tehnice ale seriei GeForce.

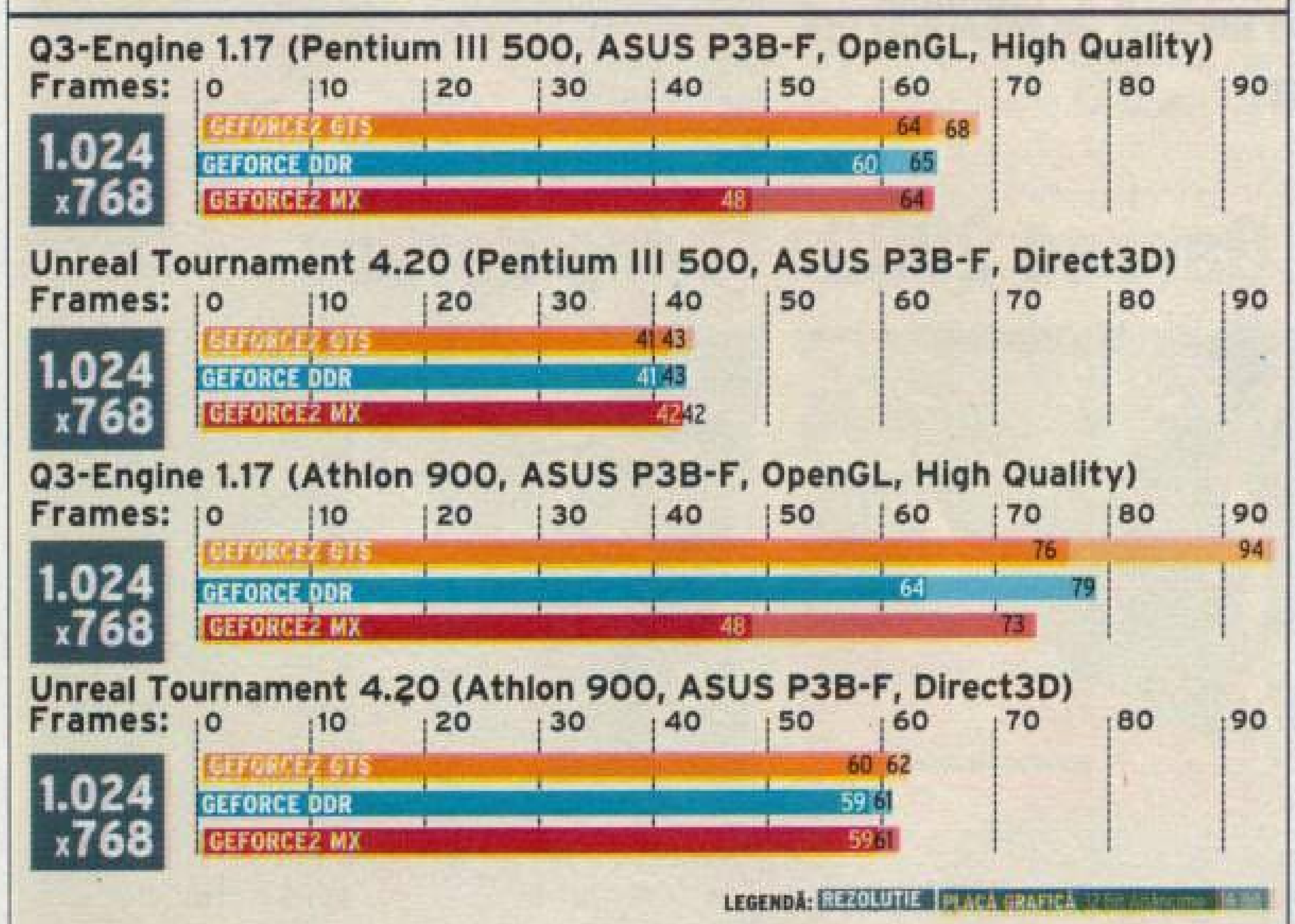
	GEFORCE256	GEFORCE2 MX	GEFORCE2 GTS
Tact-chip	120 MHz	175 MHz	200 MHz
Architectură	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Pixelfillrate	480 MPixel	350 MPixel	800 MPixel
Texturefüllrate	480 MTexel	700 MTexel	1600 MTexel
Polygonrate	15 Mio.	20 Mio.	25 Mio.
Tip-memorie	SDR/DDR	SDR (DDR)	DDR
Tact-memorie	166/300 MHz	166 MHz	333 MHz
Consum	16 waţi	4 waţi	9 waţi



FUM ŞI LUMINĂ Amatorii de supratactare pot să monteze pe un MX un ventilator potrivit care să o ajute pe Julie Strain la curăţirea planetei sale.

Probă de performanţe

GeForce2 MX trebuie să demonstreze că este făcut din siliciu pur.



După cum reiese clar din grafice, camarazii GeForce sunt la fel de rapizi pe engine-ul Unreal Tournament. Numai fanii engine-ului Q3, care suportă accelerarea T&L, pot să scoată din ele câteva framerate-uri în plus.

OPINII

Hardware performant pentru fiecare

Armin Lenz

Timpurile sunt foarte propice cumpărătorului conştient de preţuri. Mulţi jucători ar dori să nu fie nevoiţi să-şi schimbe componentele hardware la fiecare jumătate de an. Veţi găsi în noile procesoare combinate cu noua placă GeForce2 MX o combinaţie relativ ieftină şi fiabilă, care nu trebuie să se ascundă de ruşine. Primiţi astfel caracteristicile tehnicii de vârf la o putere ceva mai redusă pentru mult mai puţini bani, rămânându-vă bani pentru mai multă memorie sau pentru un nou joc. Mai ales jucătorii amatori vor putea respira uşuraţi cu noile plăci, iar noi ne bucurăm de fiecare cititor care-şi găseşte drumul spre cele mai noi şi mai bune jocuri PC.

GeForce2 GTS. Arhitectura procesorului este bazată pe două pipeline-uri care pot genera la fiecare ciclu un punct de imagine dublu texturizat. O atenţie merită acordată consumului foarte redus de curent la chip-ul MX. Astfel ar trebui să se elimine toate incompatibilităţile cu motherboard-urile, iar overclockerii împătimiţi găsesc în el un câmp foarte fertil pentru testele cu megahertzii. La memorie, Nvidia se asigură că mai micuţul frăţior a lui GTS nu o să-l calce pe degetele de la picioare. În timp ce GeForce2 GTS lucrează cu memorie DDR, primele plăci MX vor avea acces doar la mai înceata memorie SDRAM. Chip-ul permite folosirea memoriei DDR, însă doar o jumătate de lăţime bandă, ceea ce neutralizează practic efectul de utilitate a memoriei DDR. Frecvenţa de tact a chip-ului (175 MHz) este mai ridicată decât valoarea standard a memoriei (166 MHz), iar producătorii ar putea folosi un RAM mai rapid. Concurându-l pe Matrox, care era până acum singurul care folosea tehnologia dual-head, Nvidia vine şi ea cu opţiunea de a lega două monitoare la placa grafică. Jucătorii însă nu pot beneficia de nici un avantaj din aceasta.

Un fapt îmbucurător pentru posesorii de calculatoare ieftine este apariţia variantei PCI. Cu ea vor putea să se bucure şi jucătorii chinuiţi de grafica 3D integrată. Preţul unui exemplar de MX este destul de convenabil. La cumpărarea noii plăci va trebui să puneţi pe tejghea între 170 şi 200 USD. Această politică de preţuri va face viaţa destul de grea unor concurenţi precum Kyro sau lui Voodoo4, încă neapărut pe piaţă.

Performanţele unui Guillemot 3D Prophet II MX se află cu puţin sub GeForce DDR. Acest lucru este valabil însă doar la rezoluţii mari şi la adâncimi de culoare pe 32 biţi. Cei ce mai pot să joace la rezoluţii de 800x600 dpi şi la adâncimi de culoare pe 16 biţi şi-au găsit în MX un foarte performant concurent al lui DDR, fără să-şi sleiască bietul portofel. Anti-aliasing-ul trebuie uitat neapărat. MX este componenta ideală în calculatoarele mai ieftine, mai ales în combinaţie cu noul procesor Duron. Şi jucătorii de ocazie ar putea să investească banii în această placă.

Se vor bucura mai ales cumpărătorii de PC-uri complete, căci MX va înlocui tot mai mult generaţia TNT2-M64. Cei ce posedă procesoare mai slabe ar trebui să arunce şi ei o privire asupra lui GeForce2 MX, care are un fillrate mult mai mare decât poate prelucra un procesor sub 600 MHz.

De ce să-mi fac datorii, dacă tot nu am decât un monitor de 15 inci?

Thilo Bayer/Armin Lenz
Corneliu Dan

Market overview

Patru ofertanţi se află la linia de start, ceea ce oglindeşte importanţa crescândă a lui Nvidia. Cea mai mare frecvenţă de memorie o are placa Guillemot.

Produs	3D Prophet II MX	AGP-V7100	WinFast GeForce2 MX	Gladiac MX
Producător	Guillemot	Asus	Leadtek	Elsa
Info-Telefon	0211-338000	02102-95990	-	0241-6065112
WWW	www.guillemot.de	www.asuscom.de	www.leadtek.com	www.elsa.de
Preţ	170 $	165 $	170 $	199 $
Garanţie	3 ani	3 ani	2 ani	6 ani
Software	DVD-Player	DVD-Player, Soldier of Fortune	DVD-Player	DVD-Player
TV-Out	Opţional	Opţional	Opţional	Nu
Dual-Monitor	Versiune specială	Versiune specială	Nu	Nu
Tact-chip	175 MHz	175 MHz	175 MHz	175 MHz
Memorie	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM	32 MB SDRAM
Tact-memorie	183 MHz	166 MHz	166 MHz	166 MHz



BUN LA TRAS Star Trek: Voyager - Elite Force este bazat pe engine-ul Q3 şi rulează foarte bine pe noul GeForce.

Îndrumător CD

Pentru o vizualizare optimă vă recomandăm orezoluţie minimă de 800X600 dpi.
Nu este necesară instalarea unui program suplimentar.

F1 World Grand Prix



Control:

Tastă	Acţiune	Tastă	Acţiune
Q	Beschleunigen	D	Dreapta
A	Frână	,	Stop-boxe
S	Stânga	+	Echilibru-frâne

- Necesar: **Pentium 166 MMX, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- Suport-3D: **D3D necesar**

Roland Garros 2000



Control:

Tastă	Acţiune	Tastă	Acţiune
Q	Înainte	D	Dreapta
A	Înapoi	G rechts	Lovire
S	Stânga	U rechts	Lob

- Necesar: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 400, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **Direct3D optional**

Flying Heroes



Control:

Tastă	Acţiune	Tastă	Acţiune
Q	Accelerare	D	Dreapta
A	Frână	G	Urcare
S	Stânga	U	Coborâre

- Necesar: **Pentium 166, 64 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 400, 128 MB RAM**
- Suport-3D: **D3D necesar**

Vampire



COLŢI ASCUŢIŢI, ARME COOL Vampire este un compromis genial între acţiune şi RPG.

Răsuflând din greu aşteptaţi în negura unui colţ de stradă, urmăriţi cu ochii însetaţi de sânge fiecare mişcare a unei fetişcane care se duce liniştită spre casă. Un rânjet vă dezgoleşte caninii apoi înaintaţi rapid şi muşcaţi cu sete din gâtul firav.

Kiss Psycho Circus



Ce conţine un ego-shooter solid?

Mistere ingenioase? Un story cu dimensiuno epice? Nu tocmai. Chiar dacă Half-Life a impulsionat genul prin astfel de elemente, până la urmă contează un singur lucru: foc până când se încinge mouse-ul.

- Necesar: **Pentium 266, 64MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 500, 128 MB RAM**

Halo (Video)



O LUPTĂ INEGALĂ Pedestraşul luptă cu vitejie, însă nu are nici o şansă faţă de vehiculul blindat.

Areale uriaşe de joc, o armată de vehicule diferite şi bineînţeles grafica incredibil de detaliată fac din Halo poate cel mai aşteptat joc al acestui an. Video-ul nostru care a putut fi vizionat pentru prima dată la expoziţia americană E3 vă prezintă spectacolul de strategie multiplayer în acţiune.





CUM ARĂT? Acest contemporan neprietenos ar trebui să facă repede o vizită la medic.

Gothic (Video)

Intraţi în Saga epică a lui Piranha Bytes şi întâlniţi bărbaţi puternici, femei solide şi monştri scârboşi. Proiectul ambiţios vă pune în rolul unui erou fantastic care este inrobit si îşi croieşte calea spre libertate dintr-o uriaşă lume-închisoare.

Starlancer



Control:

Tastă	Acţiune
Joystick-Tastă 1	Foc
Joystick-Tastă 2	Lansare rachetă
T	Afterburner
e	Următoarea ţintă inamică
j	Iniţiere salt

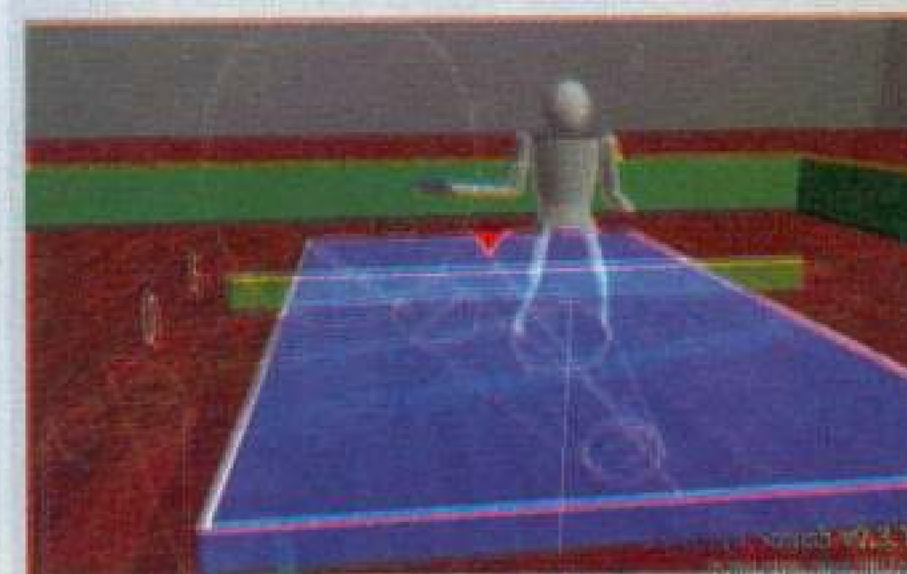
Controlul zborului - prin joystick.

Lupta claselor în spaţiul cosmic: nimiciţi-i pe sovietici.

Wing Commander trăieşte! În cea mai recentă operă spaţială a fraţilor Roberts, navetele Kilrathi nu mai constituie nişte adversari. În locul acestora vânaţi acum coaliţia sovietică care vrea să colonizeze spaţiul după ideile lui Marx şi Lenin. Versiunea demo vă oferă două misiuni single player complet noi care se petrec înaintea campaniei principale. O grafică şi efecte sonore bombastice precum şi un story captivant fac din Starlancer un urmaş demn pentru legendara serie Wing Commander.

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **Direct 3D optional**

Cannonsmash



Control:

Tenis de masă pentru spartani: cui îi trebuiesc texturi?

- Necesar: **Pentium 133, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium 200, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **OpenGL necesar**

Euro 2000



Control:

Tastă	Acţiune
Q	Sus
A	Jos
S	Stânga
D	Dreapta
d	Şut
s	Pasă
w	Alergare

Tastă	Acţiune
e	Acoperire
q	Pasă directă
U	Săritură
B	Rotire 360°
W	Pause
)	Selectare controller

Un Timing bun: nici nu s-a terminat bine Campionatul European şi puteţi juca deja demo-ul.

Mai scuipă jucătorii olandezi ca nişte lame? Întrebărilor de acest fel le puteţi răspunde şi dvs. dacă jucaţi demo-ul actual. În afara setărilor grafice nu vă mai rămâne altceva de făcut decât să începeţi jocul. Acţiunea probabil că o cunoaşteţi: mingea trebuie să ajungă cumva în poarta adversarului. Câteva pase şi driblinguri nu ar fi rele înainte de a marca. Controlul este la fel de simplu atât prin tastatură cât şi prin gamepad.

- Necesar: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **Direct 3D optional**

Messiah



Control:

Tastă	Acţiune
Q	Înainte
A	Înapoi
S	Stânga
D	Dreapta

Tastă	Acţiune
K	Preluarea adversarului
E	Tasta de acţiune

- Necesar: **Pentium 233, 64 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 400, 128 MB RAM**
- Suport-3D: **D3D necesar**

Deus Ex



Control:

Tastă	Acţiune
Q	Înainte
A	Înapoi
S	Stânga
D	Dreapta
O	Foc/Utilizare obiect
R	Ridicare obiect/Activare comutator

Pătrundeţi în lumea interlopă în rolul agentului cibernetic JC.

Care lume nouă şi frumoasă? În Deus Ex metropolele noastre se cufundă în criminalitate şi haos. Cea mai nouă născocire a criminalilor este un virus misterios care ameninţă cu distrugerea mase mari ale populaţiei. În rolul unui agent cu îmbunătăţiri cibernetice sunteţi mandatat pentru elucidarea acestui caz şi descoperiţi involuntar o conspiraţie globală care ajunge până în cele mai înalte cercuri ale conducerii. Sumbrul action-adventure sclipeşte prin misiuni misterioase şi un design al jocului care valorifică mai mult iscusinţa decât brutalitatea. Cufundaţi-vă cu versiunea noastră demo în viitorul întunecat al lui Deus Ex.

- Necesar: **Pentium 200, 64 MB RAM**
- Recomandat: **Pentium III 500, 64 MB RAM**
- Suport-3D: **Direct 3D optional**

Warcraft 3 (Video)



CONSTRUCŢIE DE ORAŞE Ca în precursor veţi construi localităţi şi trăiţi din exploatarea materiilor prime.

Fanii Warcraft se pot bucura de imagini noi la hitul 3D al lui Blizzard. Frumoasele efecte de lumină şi caracterele animate fluid şi detaliat fac ca legendarul precursor să pară deja de pe acum învechit.


ABONAMANIA
PC Games
abonamente la:
tel. 059/479.661
www.pcgames.ro
E-mail: redactie@pcgames.ro
The Sims
Black & White
Anstoss 3
CPU TUNING!
Killer-consola de la Microsoft
Need for Speed 5
Dark Pr
Red Alert 2
Settlers 4
Diablo 2
Max Payne

Tips & tricks



■ DIABLO 2
Aşteptarea a avut rost. Nici nu a apărut bine pe piaţă, şi deja am adunat pentru dvs. cele mai importante indicaţii de joc.

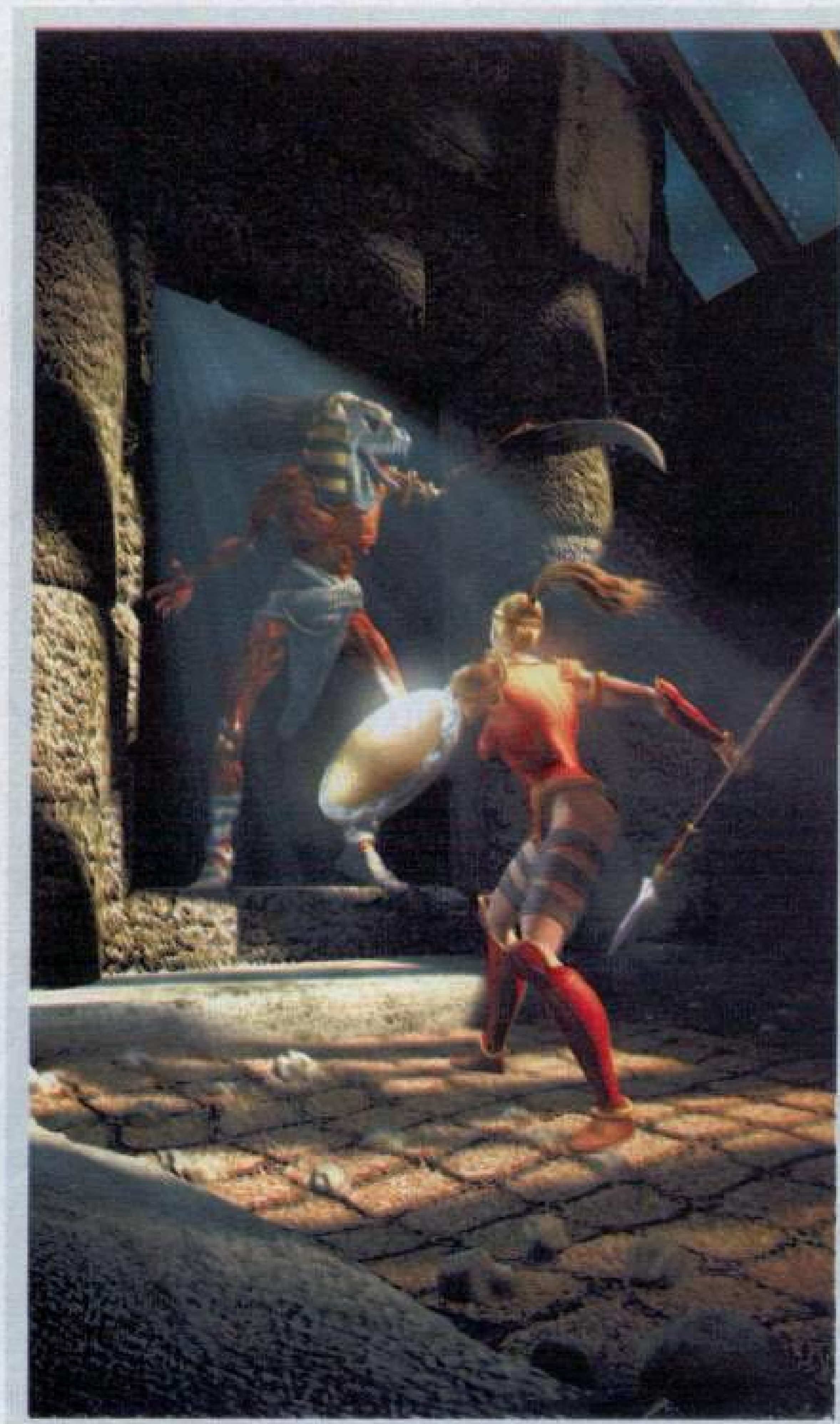


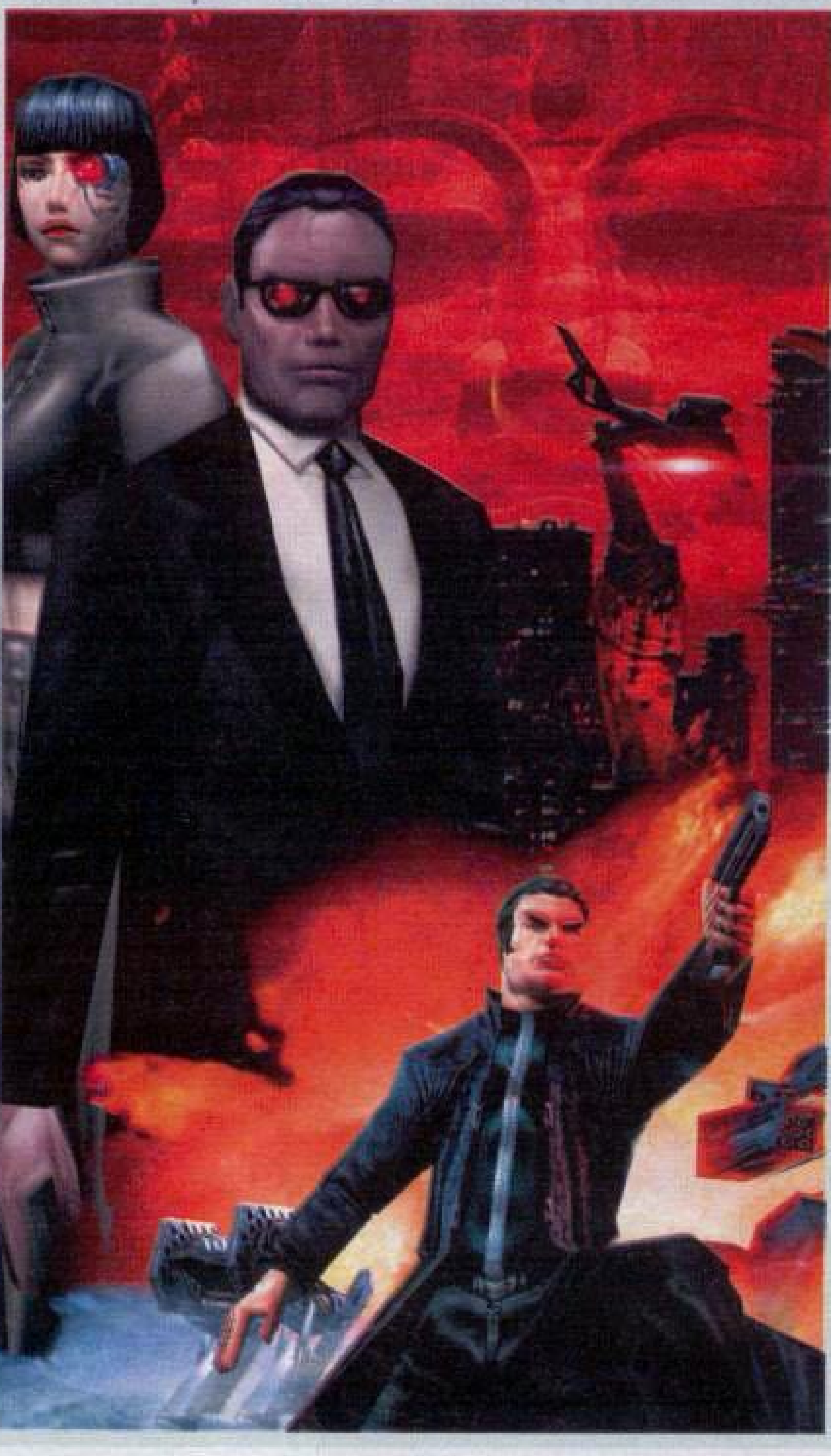
■ MDK 2
Vă arătăm cum să stăpâniţi lumea în acest action-adventure şi cum să salvaţi lumea de extratereştri.

Aşteptarea a luat sfârşit. Cel mai aşteptat joc al anului, Diablo 2, a apărut. Muncind zi şi noapte, testerii noştri au selectat pentru dvs. 16 pagini de TIPS & TRICKS.

Tips & Tricks

Shorttips





Indicaţii de expediere

Doriţi să ne trimiteţi soluţia vreunui joc? O vom primi cu plăcere - pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmaţii indicaţiile de expediere.

FOARTE IMPORTANT: dacă ne trimiteţi contribuţia dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie PERSONAL realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicaţii (inclusiv Internet)!

Care tips&tricks au şansa cea mai mare să fie publicate?
Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coşul de hârtie.

Cât se plăteşte pentru trucurile trimise şi publicate?
Depinde de tipul şi lungimea trucului. Pentru codurile cheat şi pentru tips veţi primi între 20-100 DM. Schiţele şi screenshoturile măresc onorariul.

Să trimit textul pe dischetă sau prin poştă, pe hârtie?
Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poştală. Contribuţiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

Pot să pun şi o schiţă/un screenshot?
Ar fi de dorit - dacă este posibil, să "dovediţi" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schiţele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

În ce format să trimit documentele?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Imagini:	GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteţi să-l folosiţi la ce-va?
Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicaţii folositoare şi interesante.

Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?
Da, este posibil. Trimiteţi tipsurile dvs. la: tipps@pcgames.de
(nu uitaţi să scrieţi şi adresa dvs. şi numărul de cont)

Puteţi să mă înştiinţaţi dacă aţi primit documentele?
Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantităţii uriaşe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărţi poştale şi e-mailuri).

Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.
Sau nu aţi scris corect adresa şi numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariţia revistei nu aţi primit banii, trebuie să vă anunţaţi la redacţia noastră.

Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?
În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceţi o comandă pe adresa relaţiilor cu cititorii (vezi impressumul din revistă).

La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?
1. Scrieţi citeţ numele, prenumele, adresa şi titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poştal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieţi titlurile jocurilor citeţ pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

ADRESA:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Tipps & Tricks
Roonstrasse 21
90 429 Nürnberg
Sau per e-mail la:
tipps@pcgames.de
redactie@pcgames.ro
pcgames@rdsor.ro

Diablo 2

Bazele action-RPG-ului: PC Games vă furnizează pe 16 pagini sfaturi privind cele cinci personaje

FACTS	
	■ PRODUCĂTOR **Blizzard** ■ DISTRIBUITOR **Havas Interactive** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut** ■ **Nerecomandat sub 16 ani**

În această ediţie, rezolvăm pas cu pas primul din cele patru acte. Pe lângă aceasta, veţi afla totul despre misterioasele skills.

The Act

Cum este construit Diablo 2: Ce e cu quest-urile şi actele sale

Chestiuni de principiu

Diablo 2 este împărţit în patru secvenţe de acţiune, denumite acte, care se desfăşoară pe scene cu totul diferite. Fiecare act constă în misiuni, pe care le vom numi quest-uri, dintre care unele sunt împărţite în sub-misiuni (subquest-uri). Tasta Q apelează statistica quest-urilor, astfel că puteţi şti în fiecare moment ce misiuni aţi îndeplinit şi care aşteaptă încă să fie rezolvate.

Cum se îndeplinesc cu succes quest-urile

Quest-urile apar întotdeauna în aceeaşi ordine, deci nu sunt generate aleator, cum este cazul catacombelor. Pentru a termina cu succes un quest, trebuie să îndepliniţi misiunea indicată: să eliminaţi anumiţi adversari, să eliberaţi o regiune de nişte monştri sau să găsiţi anumite obiecte pe care să le aduceţi unei persoane.

Cum treceţi în actul următor

În fiecare act există câte un adversar final deosebit de puternic; dacă-l învingeţi, treceţi în actul următor. Important: nu întotdeauna trebuie să rezolvaţi toate quest-urile pentru a ajunge în faţa adversarului final. Oricum, este recomandabil să o faceţi, deoarece primiţi de multe ori ca răsplată diverse obiecte preţioase sau arme puternice. În afară de aceasta, personajul dvs. devine mai puternic şi mai îndemânatic cu fiecare adversar doborât. Unele peşteri, caţacombe sau regiuni sunt realizate doar în acest scop şi nu au nimic de a face cu quest-urile propriu-zise.

Nu aveţi nici un plan? Cum primiţi noile sarcini

Cum primesc noi quest-uri? Cel mai bine este să vorbiţi cu oamenii din satul în care tocmai vă aflaţi. De la ei primiţi primele sfaturi şi indicaţii despre locurile primejdioase şi cele cu comori.

Nu ieşiţi de pe drumul cel drept

Un sfat important pentru primul act: dacă vă orientaţi continuu după drumuri, nu vă puteţi rătăci niciodată. Potecile duc de cele mai multe ori direct spre cele mai importante scene.



RĂZBUNAREA SÂNGELUI Cu ultimele puteri o lovim pe doamna însetată de sânge.



CIRCULAŢIA ÎN COMUN Mulţumită indicatoarelor, ajungeţi rapid de la o scenă la alta. În imagine se află cele mai importante staţii ale primului act.

First Act

Den of Evil

Scena:	Blood Moor
Misiune:	eliminarea tuturor monştrilor
Sarcina dată de Akara	
Răsplata:	un punct de experienţă de la Akara

Exerciţiu de încălzire: distrugeţi tot ce-ntâlniţi în primul quest

Urmaţi drumul care pleacă din tabăra femeilor vânător. Pe el ajungeţi la Den of Evil. Ajuns jos, distrugeţi toţi adversarii. În încheiere, întoarceţi-vă la Akara.

Sisters' Burial Ground

Scena:	Cold Plains
Misiunea:	eliminarea lui Blood Raven
Sarcina dată de Kashya	
Răsplata:	posibilitatea de a angaja arcaşi

De ce merită rezolvat quest-ul corbului vampir

Blood Raven este o fostă membră a ordinului Sisters of Sightless Eye coruptă de demoneasa Andariel şi însărcinată să elimine orice rezistenţă cu ajutorul creaturilor undead pe care le poate învia. Ea se apără cu săgeţi de foc. Deci, înainte de a vă apropia de Blood Raven, trebuie să vă croiţi drum printr-o armată de zombie. O dată cu victoria asupra ei, câştigaţi şi încrederea lui Kashya şi puteţi, ca răsplată, să angajaţi arcaşi care să vă ajute în timpul luptelor.

Din start primiţi gratuit un coechipier.

The Search for Cain

Scena:	Stone Plains, Dark Woods, Tristram
Misiunea:	eliberarea lui Cain
Sarcină dată de Akara	
Răsplata:	Cain identifică gratuit obiectele magice

Identificarea gratuită a obiectelor: salvaţi-l pe Deckard Cain!

Prin tunelul subteran ajungeţi în zona Dark Woods, unde trebuie mai întâi să căutaţi copacul Inifuss şi să scăpaţi de tot felul de monştri. Dacă faceţi un clic pe copac se materializează un pergament pe care trebuie să-l duceţi înapoi lui Akara. De la ea primiţi indicaţii despre ordinea în care trebuie să atingeţi cei cinci monoliţi din Stone Plains. Se va deschide un portal spre satul Tristram (cunoscut încă din Diablo 1), care face o impresie dezolantă încă de la intrare.

Întoarcerea în Tristram

Şamanii, spiritele şi morţii vii, precum şi un cunoscut din Diablo 1, fac oraşul şi mai nesigur. Pe Cain îl găsiţi într-o cuşcă. De îndată ce-l eliberaţi, vă întoarceţi prin portal spre tabăra de bază.

Tools of the Trade

Scena:	mănăstire
Misiunea:	găsirea unui ciocan magic
Sarcină dată de Charsi (fierăriţa)	
Răsplata:	upgrade masiv la o armă sau armură

Secretul misteriosului Horadrim Malus

În cazarma mănăstirii trebuie să găsiţi pentru Charsi un aşa-numit Horadrim Malus, care se află la un demon puternic numit The Smith (Fierarul). Malus-ul puteţi să-l păstraţi sau să-l duceţi lui Charsi.



MONUMENTAL Doar activând într-o anumită ordine cei cinci monoliţi puteţi ajunge în orăşelul Tristram, cunoscut fanilor încă din Diablo 1.

Ca răsplată, ea îi va conferi unei arme sau armuri de-a dvs. puteri magice.

The Forgotten Tower

Scena:	Black Marsh
Misiunea:	omorârea unei contese malefice
Sarcină dată de cartea de pe un altar din zona Black Marsh	
Răsplata:	bani şi obiecte

Ce vă aşteaptă în turnul uitat

Într-una dintre clădirile din mlaştina neagră se află o construcţie din piatră, în interiorul căreia se află o uşă batantă. Dacă o deschideţi, puteţi coborî în catacombele pe cinci nivele din turnul uitat. În încheiere, vă apare în faţă contesa, care bântuie turnul, şi ajutoarele sale.

Sisters to the Slaughter

Scena:	mănăstire
Misiunea:	găsirea şi omorârea lui Andariel
Sarcină dată de Deckard Cain	
Răsplata:	aur şi acces în cel de-al doilea act

Lupta cu Andariel

Andariel cea înfricoşătoare vă aşteaptă în catacombele din adâncuri, sub catedrală. De îndată ce o învingeţi, întoarceţi-vă la Warriv, unde începeţi călătoria spre cel de-al doilea act şi spre oraşul oriental Lut Gollein. Dar despre acesta vom vorbi în următorul număr al PC Games.



FIECARE ÎŞI CROIEŞTE PROPRIUL NOROC Ca mulţumire pentru faptele noastre, fierăreasa Charsi ne upgradează armele - luaţi o hotărâre înţeleaptă.



FEMEIE DIABOLICĂ Înfiorătoarea Andariel vă aşteaptă în ultimele quest-uri ale primului act. Feriţi-vă de atacurile ei otrăvitoare.

Talente speciale

Talentele speciale (skills) sunt socotite a fi cea mai mare inovaţie din *Diablo 2*.

O ştiinţă în sine: nici un element din Diablo 2 nu e atât de complicat ca talentele speciale (skills). PC Games vă descrie pas cu pas ce fel de îndemânări există şi la ce trebuie să fiţi atent. Îndemânările de bază ale fiecărui personaj vor fi descrise mai pe larg.

Cum se deprind diferitele îndemânări

În *Diablo 2* puteţi alege unul din cele cinci personaje: The Necromancer (necromantul), The Amazon (amazoana), The Barbarian (barbarul), The Sorceress (vrăjitoarea) şi The Paladin (paladinul). Fiecare personaj îşi are slăbiciunile şi puterile sale. Prin luptele contra monştrilor şi rezolvarea misiunilor puteţi urca în *Diablo 2* pe scara ierarhică şi astfel să vă amelioraţi calităţile.

Când se dau punctele de talent

Spre deosebire de Diablo 1, la urcarea în nivelul superior al personajului se primesc nu numai puncte, pe care puteţi să le împărţiţi pe diferite atribute principale, precum puterea, rezistenţa sau iscusinţa, ci şi câte un punct de experienţă (skill point).

Cum sunt construiţi arborii de talente

Funcţionarea "arborilor de talente" (skill trees) trebuie şă v-o închipuiţi similară cu cea a arborilor tehnologici cunoscuţi, de exemplu, din jocurile de strategie, unde înainte de a construi o anumită clădire trebuie să cercetaţi tehnologia necesară.

Limitele îndemânării

Fiecare personaj dispune de trei domenii de talent (skill types), în care se poate dezvolta constant. Există totuşi nişte limite. Astfel, puteţi învăţa la perfecţie doar o experienţă, în timp ce pe celelalte două le învăţaţi mai puţin sau chiar deloc. Prin aceasta se creează incredibil de multe variaţii în interiorul unei clase de caractere.

În funcţie de tactica folosită, obţineţi caractere diferite

Există în total 150 îndemânări (cinci personaje a câte trei domenii de aptitudine, a câte zece aptitudini fiecare). După caz, depinde de ce alegeţi, puteţi crea caractere extrem de diferite, utilizând îndemânări foarte puţin diferite. De exemplu, un necromant ale cărui puncte de experienţă sunt împărţite toate pe "summon skeleton" şi "skeleton mastery" se deosebeşte puternic de un necromant care s-a specializat pe blesteme, otrăvuri şi oase. Cu fiecare veţi utiliza strategii diferite de luptă.



TEAMWORK Unele aptitudini au efect asupra întregii echipe, ceea ce le face îndrăgite mai ales pe serverele Battle.net.

Câte puncte de talent există în total

În modul single player se pot obţine în total cam 35 puncte de experienţă până la sfârşitul jocului. Vi se par multe. Dar fiecare experienţă poate primi maxim 20 puncte. De aici rezultă că puteţi dezvolta foarte puţine. Alegeţi-le pe cele care credeţi că vă aduc cele mai mari avantaje şi experimentaţi-le. Următoarele pagini conţin informaţii detaliate despre fiecare clasă de personaje şi fiecare talent. Mai există şi strategiile pe care le puteţi utiliza şi combina cel mai bine.

A şti din timp în ce se investeşte

Când împărţiţi punctele de talent, obţineţi anumite avantaje într-un anumit domeniu. Dacă doar doriţi să ştiţi ce aduce în plus nivelul următor, plimbaţi cursorul peste simbolul îndemânării. Va fi afişat stadiul actual împreună cu alte detalii despre nivelul următor.

Condiţiile de obţinere a anumitor îndemânări

Nivelele 1, 6, 12, 18, 24 şi 30 sunt necesare pentru a putea învăţa anumite îndemânări. Tabelele noastre vă arată condiţiile de obţinere a fiecăreia din ele.

Ce înseamnă "talent pasiv"

Îndemânările pasive (specificate separat) au avantajul că nu trebuie activate special cu consum de mana. De îndată ce aţi repartizat un punct acestei îndemânări, profitaţi de avantajele acesteia.



AM TERMINAT A doua serie a cold-spell-urilor vrăjitoarei noastre sunt accesibile de la nivelul 6. Pentru "vraja de îngheţare" (simbolul seriei a treia) trebuie să mai aşteptaţi până la nivelul 10.

The Necromancer (necromantul)

Puneţi accentul pe varietate

Există trei aptitudini (îndemânări) care pot fi dezvoltate de necromant: blesteme, otrăvuri&oase şi invocare&control. În fiecare domeniu trebuie să investiţi cel puţin câteva puncte.

1. Otrăvuri & oase

Teeth (colţii) Sfatul 1

Împrăştie mai mulţi colţi magici. Dacă îi dezvoltaţi în continuare se măreşte numărul proiectilelor; pe lângă acesta, se măreşte şi damage-ul produs.

Teeth Sfatul 2

Avantajul vrăjii Teeth este că aceşti colţi trec prin adversar. Dacă, întâmplător, în spatele lui se află un alt adversar, acesta va fi şi el lovit. De aceea, cel mai bine folosiţi dinţii contra unei hoarde de adversari, mai ales dacă vă aflaţi pe un nivel superior de experienţă.

Bone armor (armura din oase) Sfatul 1

Cu această vrajă creaţi un scut din oase care se rotesc. Cu cât îi atribuiţi mai multe puncte, cu atât mai mare este damage-ul care poate fi absorbit de scut, fiind foarte practic în lupta contra unei grupe de adversari. Armura din oase este necesară supravieţuirii, dacă nu face din convertirea creaturilor o aptitudine de bază.

Bone armor Sfatul 2

Setaţi un shortcut pe tastatură pentru armura din oase. În acest fel puteţi repeta foarte rapid vraja.

Cu toate că vraja este foarte efectivă contra atacurilor, împotriva monştrilor puternici ea are efect doar foarte puţin timp.

2. Blesteme

Curse (blestemele)

Blestemele sunt formate din mai multe vrăji care influenţează diferit hoardele de inamici. În principiu, blestemele sunt folosite în combinaţie cu alte atacuri, de exemplu cu scheletele sau cu golemii. Şi într-o partidă multiplayer, blestemele se dovedesc a fi foarte folositoare pentru toată trupa. Dacă aruncaţi asupra unei grupe de monştri puternici un blestem precum "damage", pentru grupul respectiv de combatanţi este de două ori mai uşor să-i distrugă.

Damage (vătămare, stricăciune amplificată) Sfatul 1 Cost mana: 4

Dacă un monstru este "împopoţonat" cu acest blestem, el suferă mari stricăciuni la atacurile non-magice. Este totuna la ce nivel aţi ajuns: damage-ul se măreşte întotdeauna cu 100%. Fiecare lovitură în plin care aterizează de la dvs. sau de la un coechipier pe adversar provoacă stricăciuni egale cu două lovituri în acelaşi timp. Punctele de experienţă îi măresc durata efectului şi raza de acţiune.

Damage Sfatul 2

Setaţi o tastă ca shortcut pentru damage pentru a putea avea la timp acces la acest blestem. Dacă folosiţi această experienţă asupra unei grupe de adversari, ei vor fi toţi vrăjiţi şi vătămaţi de două ori mai tare. Dat fiind că aveţi nevoie de puţine puncte de mana pentru acest blestem, el constituie o adevărată obligaţie pentru arsenalul fiecărui necromant.

Dim vision (vedere slăbită) Cost mana: 9 Sfatul 1

Dim vision reduce raza de vedere a monstrului - el nu-şi mai poate vedea nici mâna în faţa ochilor. Dacă vreţi să efectuaţi un atac cu rază limitată de acţiune (cu dinţi sau cu magiile de schelete), puteţi să vă relaxaţi în fotoliu şi să mâncaţi nişte biscuiţi până când adversarul vrăjit este distrus fără a vă fi văzut măcar. Dim vision se foloseşte de multe ori pentru orbirea adversarilor care efectuează atacuri cu rază mare de acţiune (de exemplu, arcaşa întunecată). Ea nu mai poate astfel să tragă cu aceste arme.

Dim vision Sfatul 2

Dim vision poate fi folosită şi ca un fel de mantie de camuflaj când vă aflaţi într-o situaţie grea şi vreţi să fugiţi. Dacă nu mai aveţi puncte de mana, dim vision creează în jurul adversarilor o noapte adâncă, dându-vă astfel şansa de a scăpa.

3. Învieri şi convertiri

Chestii de bază

Necromantul învie morţi pe care-i foloseşte pentru scopurile sale. El are putere



CU DINŢI Prima vrajă din categoria "poisons & bones" constă în aruncarea cu dinţi împrejur.



BLESTEMAT FIE Blestemul fecioarei de fier este deosebit de mârşav: adversarii se rănesc singuri când sunt atacaţi.



OTRAVĂ ŞI FIERE Explozia de otravă provocată de necromant se lăţeşte inelar în jurul său, distrugând astfel hoarde de adversari.



ARMATA ÎNTUNERICULUI La început, scheletele vrăjite vă aduc servicii excelente, deoarece luptă credincioşi până la "moarte".

nu numai asupra morţilor, ci şi asupra elementelor. Aceasta înseamnă că el poate invoca unele creaturi precum golemii de pe alte planuri de existenţă pe pământ.

Puncte de experienţă de la fiecare coechipier chemat sau înviat

Fiecare schelet, fiecare golem şi mort viu pe care-l cheamă necromantul la luptă (sau îl controlează) îl ajută să avanseze puţin: pentru fiecare adversar eliminat de tovarăşii săi întunecaţi, necromantul primeşte puncte de experienţă. Astfel, el poate ajunge mult mai repede şi mai uşor pe treptele superioare de experienţă.

Skeleton mastery (controlul asupra scheletelor) Sfatul 1

Skeleton mastery este obligatoriu dacă aveţi de gând să luptaţi împreună cu scheletele. Este inteligent să atribuiţi pentru skeleton mastery câteva puncte, căci scheletele luptătoare devin mai puternice (inclusiv scheletul magician).

Skeleton mastery Sfatul 2

Scheletele sunt nişte tovarăşi utili, mai ales la începutul jocului. De îndată ce ajungeţi în actul 3, scheletele nu mai au nici o şansă. În acest moment trebuie să vrăjiţi tot mai mulţi "urmaşi". Sprijiniţi-i pe osoşii colegi cu un golem.



SUS DE TOT Necromantul nostru a învăţat câţiva magi scheletici care-i stau acum la dispoziţie cu sfaturile şi faptele lor (şi cu câteva mici sfere de foc). Această aptitudine se poate activa doar de la nivelul 12.

Summon skeleton Sfatul 1

Necromantul face să apară un luptător-schelet, care luptă pentru el până la moarte. Cu această experienţă, el poate să-şi creeze o mică armată care să-l urmeze orbeşte. Dacă uniţi această vrajă cu skeleton mastery, creaturile devin foarte puternice. Primele două acte ale jocului vor deveni o joacă de copil.

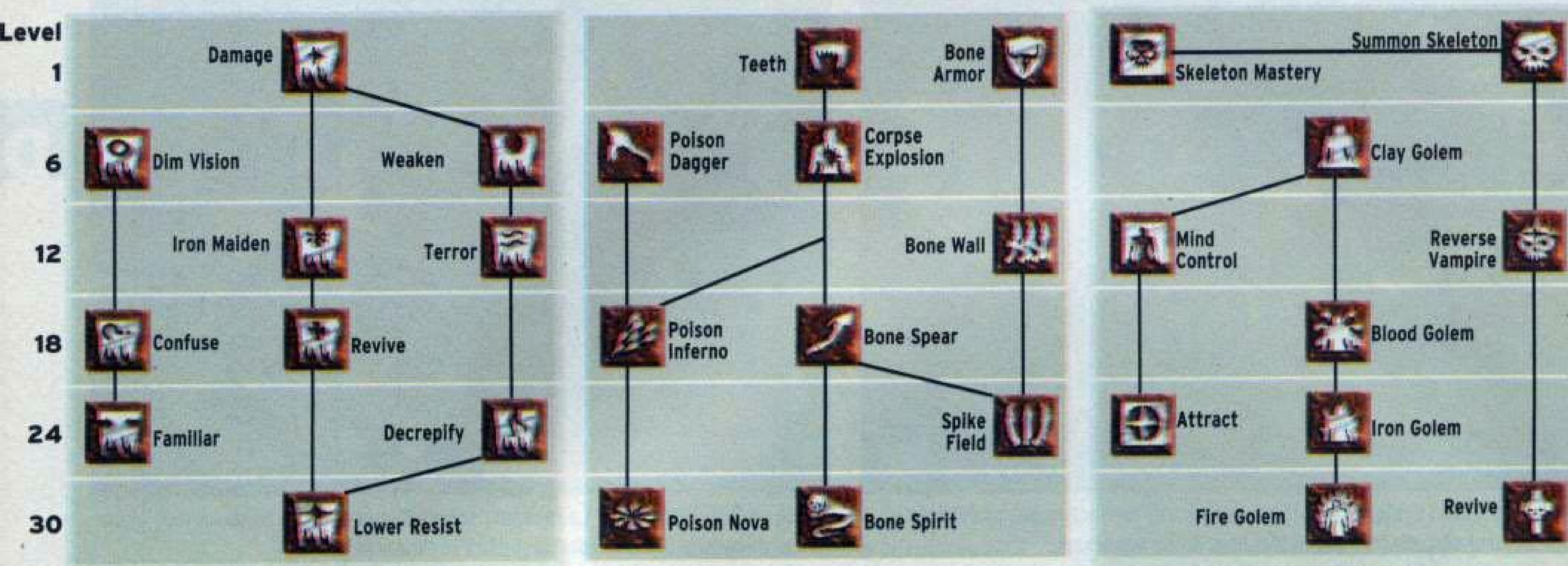
Summon skeleton Sfatul 2

Cu fiecare punct de skills în plus puteţi vrăji un nou schelet. Tentaţia de a-i atribui cât mai multe puncte posibile şi de avea, deci, o armată mare la dispoziţie este mare. Singura problemă este că devine tot mai greu să le controlaţi pe toate, mai ales dacă nu aveţi destul spaţiu la dispoziţie. Multe schelete se pierd sau nu pot să-l urmeze pe necromant destul de repede prin gangurile înguste. În al doilea rând, mai târziu (din actul 3), ei devin nişte luptători destul de neputincioşi.

Summon skeleton Sfatul 3

Din această cauză, atribuiţi câteva puncte mai puţin pentru summon skeleton şi câteva puncte în plus pentru skeleton mastery. Folosind această tactică veţi avea nişte schelete puternice şi vă mai şi rămân câteva puncte pentru blesteme şi alte vrăji, cum ar fi crearea golemilor.

The Necromancer (necromantul)



BLESTEME

Iron Maiden
Blestemă un grup de adversari, astfel încât distrugerile care vor să le provoace se întorc asupra lor.

Decrepify
Blestemă un grup de adversari astfel încât aceştia devin mai înceţi şi mai slabi, putând fi mai uşor distruşi.

Life Tap
Blestemă un grup de monştri, astfel că îi dăruiesc viaţă celui pe care îl atacă, în loc să-l rănească.

Attract
Blestemă un monstru astfel încât acesta devine ţinta tuturor atacurilor monştrilor din jur. Blestemul nu poate fi combinat cu un alt blestem.

Dim Vision
Micşorează raza de vedere a unei grupe de monştri.

Weaken
Micşorează damage-ul produs de o grupă de monştri.

Amplify Damage
Măreşte damage-ul normal asupra unei grupe de monştri.

Terror
Blestemă un grup de monştri, astfel încât aceştia fug panicaţi.

Confused
Blestemă un monstru încât acesta atacă ţintele fără a le mai alege.

Lower Resist
Atacurile magice de orice fel devin mai puternice. Micşorează rezistenţele maxime ale adversarilor.

OTRĂVURI & OASE

Poison Dagger
Îmbunătăţeşte atacurile cu jungherul prin adăugarea otrăvii.

Poison Explosion
Dacă vraja se îndreaptă asupra unui monstru doborât, acesta împrăştie otravă în jur, otrăvind adversarii din apropiere.

Corpse Explosion
Dacă vraja este orientată asupra unui cadavru, acesta explodează şi-i răneşte pe toţi adversarii din jur.

Poison Nova
Creează un inel de otravă care se extinde în jur.

Bone Prison
Creează în jurul ţintei o barieră din oase.

Bone Spirit
Dezleagă spiritul unui mort care-şi alege sau îşi caută acum o ţintă.

Bone Armor
Declanşează rotitor din oase care împiedică atacurile la corp.

Bone Spear
Vrăjeşte o suliţă mortală din os care poate să treacă prin mai mulţi adversari.

Bone Wall
Face să apară o barieră indestructibilă din oase şi pietre.

Teeth
Trage o slavă de colţi înspre ţintă.

CONVERTIRI

Skeleton Mastery
Creşte pasiv valorile de damage şi sănătate a scheletelor invocate.

Raise Skeleton
Dacă vraja se îndreaptă spre cadavrul unui monstru doborât, ea invie un războinic schelet care luptă pentru dvs.

Clay Golem
Creează din pământ un golem care luptă pentru dvs.

Golem Mastery
Îmbunătăţeşte viteza şi sănătatea tuturor golemilor dvs.

Raise Skeleton Mage
Dacă vraja se îndreaptă spre cadavrul unui monstru mort, ea învie un schelet magician care luptă de partea dvs.

Blood Golem
Creează un golem care-şi împarte cu dvs. puterea vitală pe care o absoarbe şi rănile pe care le primeşte.

Summon Resist
Pasiv - măreşte puterea de rezistenţă a tuturor creaturilor înviate.

Iron Golem
Transformă un obiect metalic într-un golem care posedă proprietăţile obiectului.

Fire Golem
Face să apară un golem care transformă damage-ul de foc în energie vitală.

Revive
Cheamă la viaţă un monstru care va lupta acum de partea dvs.

The Amazon (amazoana)

1. Arcul şi arbaleta

Principii

Şapte îndemânări din această grupă sunt arme specifice (cold arrow, fire arrow sau magic arrow). Celelalte (multiple shot, strafe sau guided arrow) reprezintă modificări ale armelor cu săgeţi (arbaleta sau arcul). Nu este vorba de noi tipuri de muniţie, ci de îmbunătăţirea celei existente. Astfel, un "multiple shot" trage mai multe săgeţi deodată. Numărul acestora creşte o dată cu creşterea punctelor alocate.

Magic arrow (săgeata magică) Sfatul 1

Cu aceasta trageţi săgeţi de energie magică. Calitatea ei cea mai mare este că puteţi trage şi când tolba de săgeţi este goală. Aceasta este o experienţă foarte importantă mai ales la început, când nu aveţi deloc săgeţi.

Magic arrow Sfatul 2

Săgeata magică poate fi folosită ca un fel de armă de nevoie sau atunci când nu prea mai aveţi săgeţi, în schimb aveţi destule puncte de mana. Săgeata magică produce la fel de mult damage ca o săgeată obişnuită. O dată cu creşterea punctelor de experienţă, creşte şi damage-ul şi, proporţional, scade consumul de mana: dacă la început (level 1) ea consumă 1,5 puncte, mai încolo (de la level 13) consumul scade la zero.

Magic arrow Sfatul 3

Începând cu nivelul 13 nu mai este nevoie de mana pentru această vrajă. Deşi săgeţile magice nu sunt teleghidate, ele îşi ating tot timpul ţintele. Este de recomandat mai ales pentru amazoanele mai lente.

Magic arrow Sfatul 4

Utilizaţi săgeata magică împreună cu "critical shot", căci săgeata magică nu ratează niciodată ţinta, iar "critical shot" dublează damage-ul.

Fire arrow (săgeata de foc) Sfatul 1

Vraja săgeţii de foc face dintr-o săgeată de arc sau arbaletă un proiectil arzător. Dacă obiectul în flăcări atinge un adversar, el produce un damage normal plus un damage de foc. Fire arrow devine cu atât mai eficientă cu cât i se atribuie mai multe puncte. Împreună cu "critical shot" devine o armă letală. Costurile de mana cresc încet de la 3 (level 1) la 7,7 (level 20); pagubele produse sunt la început de gradul 4 (level 1), pentru ca spre perfecţiunea aptitudinii să devină 42.

Fire arrow Sfatul 2

Fire arrow poate fi folosită ca un fel de "cercetaş". Dacă trageţi cu ea într-o vizuină întunecată, ea luminează în zbor încăperea şi puteţi astfel afla ce vă aşteaptă înăuntru.

2. Magic & pasiv

Ce este atât de important la magic&pasiv

Este cel mai important dintre cele trei domenii: îndemânările pasive "avoid", "dodge" şi "evade" joacă rolul principal în lupta de supravieţuire din timpul jocului. Ele îi dau jucătorului posibilitatea de a se apăra de atacuri.

Eye of Zeus Sfatul 1

Această experienţă creează o sursă de lumină cu o anumită rază de acţiune deasupra capului unui monstru. Deoarece această vrajă luminează adversarii, amazoana se poate descurca şi în întuneric. În nivelul 1, durata efectului ţine 8 secunde, fiecare nivel superior prelungind-o cu încă patru secunde. Raza de acţiune rămâne neschimbată.

Adevăratul avantaj al acestei vrăji constă însă în faptul că valorile de rezistenţă ale adversarului scad puternic.

Eye of Zeus Sfat multiplayer

Fiecare membru al echipei profită şi el de vraja Amazoanei, "Eye of Zeus".

Critical shot (lovitura critică) Sfatul 1

Critical shot dublează damage-ul fizic. Dacă atribuiţi acestui talent puncte de experienţă creşte probabilitatea de a produce pagube duble. De exemplu, în nivelul 10 obţineţi o rată de "lovituri critice" de peste 50% (la fiecare armă utilizată).

Critical shot Sfatul 2

Deoarece această experienţă este o îndemânare pasivă, nu trebuie să vă faceţi griji în privinţa ei (ea este activată din start). Amazoanele de succes îi atribuie acesteia câteva puncte.

3. Arc & suliţă

Principii

Fiecare îndemânare din acest capitol are efect pozitiv asupra atacurilor cu arcul, respectiv cu suliţa.

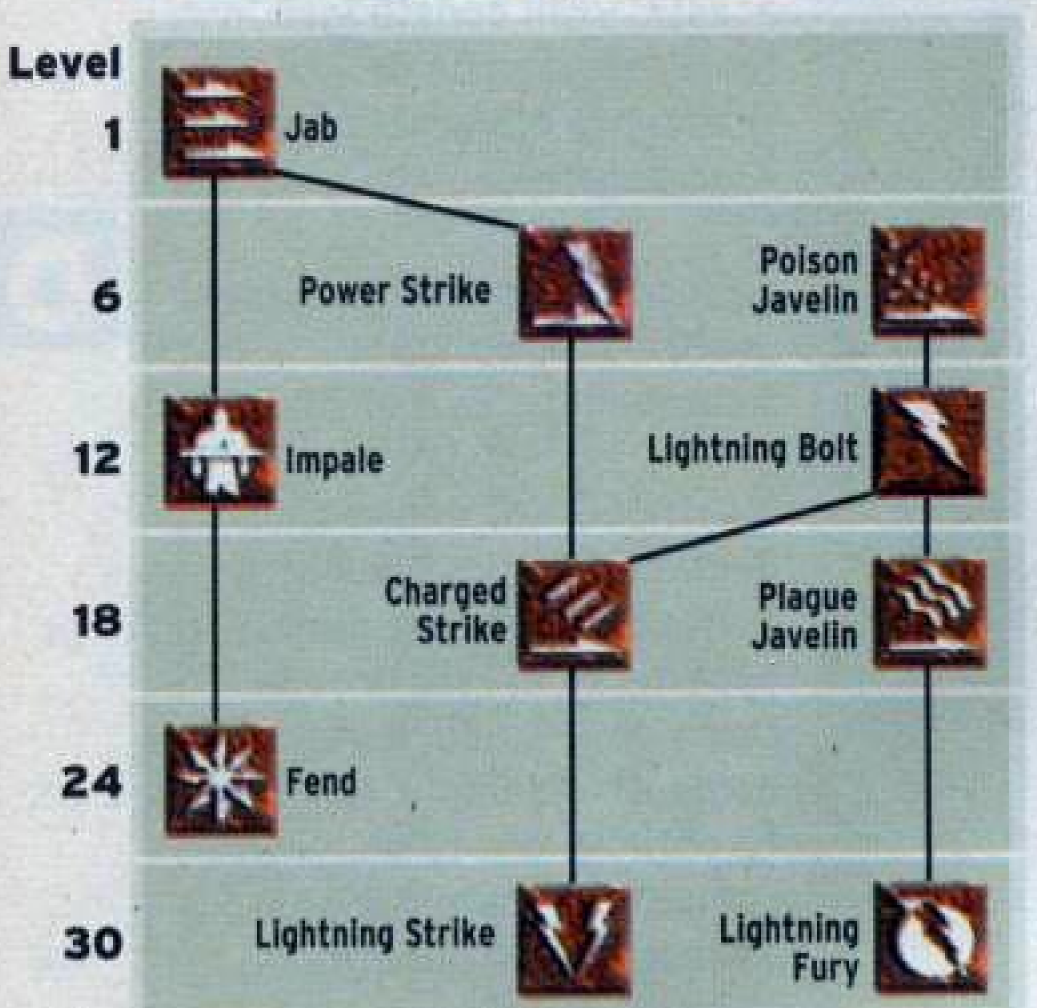
Jab Sfatul 1

Cu jab obţineţi într-un atac mai multe lovituri. Dezavantajul este că la fiecare lovitură reuşită, lovitura pierde din energie. Pe lângă acesta, nu există siguranţa unei lovituri la ţintă. Cu toate acestea, vraja este foarte eficientă ca rată de atac şi ca damage: de la nivelul 5 în sus, această rată creşte vizibil.



SCOATE ARCUL Amazoana atacă cu săgeţi, cu arbaleta sau cu suliţa la distanţe mari. Este însă de recomandat o armură mai bună decât cea din acest exemplu.

The Amazone (amazoana)







Arme ascuţite

Jab
Atacurile cu armele din clasa de suliţe devin mai rapide şi mai dese.

Power Strike
Creşte eficienţa armelor adăugându-le fulgere.

Poison Javelin
Îmbunătăţeşte magic suliţa astfel încât ea este urmată de un nor de otravă.

Impale
Măreşte efectul distructiv, însă micşorează fiabilitatea armei.

Lightning
Transformă o suliţă într-un fulger.

Charged Strike
Îmbunătăţeşte armele prin adăugarea unui damage de fulgere, eliberând la contactul cu ţinta fulgere combinate.

Plague Javelin
Îmbunătăţeşte magic suliţa, care eliberează la contactul cu ţinta un nor de otravă.

Fend
Atacă toate ţintele din apropiere.

Lightning Strike
Îmbunătăţeşte armele prin adăugarea unui damage de fulgere şi eliberează la contactul cu ţinta lanţuri de fulgere.

Lightning Fury
Transformă o suliţă aruncată într-un fulger uriaş care se dispersează la contact în mai multe fulgere.

Magie

Dodge
Pasiv - aveţi şansa de a vă feri de un atac din apropiere, când atacaţi sau staţi pe loc.

Penetrate
Pasiv - îmbunătăţeşte valoarea unui atac.

Evade
Pasiv - aveţi şansa de a vă feri de un atac din apropiere sau de un proiectil, în timp ce mergeţi sau fugiţi.

Eye of Zeus
Luminează toţi adversarii din apropiere transformându-i în ţinte mai uşoare şi scăzându-le rezistenţa.

Critical Shot
Pasiv - aveţi şansa de a dubla valoarea damage-ului produs de arme.

Slow Missiles
Luminează toţi adversarii din apropiere şi le micşorează raza de atac.

Decoy
Face să apară o dublură a amazoanei care atrage asupra ei focurile inamice.

Avoid
Pasiv - aveţi şansa de a vă feri de proiectile, în timp ce atacaţi sau staţi pe loc.

Walkyrie
Cheamă o Walkyrie aliată.

Pierce
Pasiv - există şansa ca proiectilele să treacă prin adversar, rănindu-i şi pe cei din spatele lui.

Arcuri şi arbalete

Ice Arrow
Săgeţile îngheaţă adversarii.

Exploding Arrow
Transformă o săgeată într-un proiectul exploziv care, la contact, distruge totul în jurul său, pe o rază destul de mare.

Immolation Arrow
Îmbunătăţeşte magic săgeţile. Când ele ating ţinta se declanşează un incendiu uriaş.

Fire Arrow
Îmbunătăţeşte magic săgeţile aprinzându-le. Ele devin mai precise.

Freezing Arrow
Îmbunătăţeşte magic o săgeată astfel încât ea poate transforma acum grupe întregi de monştri în gheaţă.

Guided Arrow
Săgeţile urmăresc sau îşi caută singure ţintele.

Cold Arrow
Vrăjeşte săgeţile care acum fac ţintele mai lente.

Multiple Shot
Trageţi cu mai multe săgeţi deodată.

Magic Arrow
Face să apară o săgeată magică care produce un damage suplimentar.

Strafe
Îmbunătăţeşte o săgeată care acum atacă mai mulţi adversari.

The Paladin

1. Luptă

Sacrifice (sacrificiul) Sfatul 1
Cu aceasta îi produceţi monstrului un damage mai mare prin îmbunătăţirea valorilor de atac. Din păcate, în timpul acestei vrăji pierdeţi câte 8 procente din punctele de viaţă. Avantajul este că se măreşte rata de lovituri reuşite, în timp ce dvs. vi se vor trage constant 8 procente din viaţă, independent de nivelul de experienţă al sacrificiului atins. Trebuie să alegeţi între a mări valorile de atac şi a vă pune viaţa în pericol (bineînţeles, fără a mări rata de atac).

Sacrifice Sfatul 2
Dacă aveţi o armă care-i fură monstrului din energia vitală şi o adaugă la cea proprie, sacrifice devine o vrajă foarte practică. Altfel ar fi bine să aveţi la îndemână destule băuturi vindecătoare.

Smite Sfatul 1
Atacul adversarului este deturnat asupra sa şi îl paralizează temporar. Cu cât este mai mare valoarea acestei vrăji, cu atât efectul de paralizie ţine mai mult. Adversarul nu mai poate nici să se mişte, nici să vă atace în acest timp.
La fiecare level se adaugă 15% damage. Când ajungeţi cu această vrajă la nivelul 15, damage-ul creşte cu 225% şi adversarul va fi anesteziat timp de trei secunde şi jumătate.

Smite Sfatul 2
Puteţi să eliminaţi cu ea chiar şi un adversar mai puternic dacă o folosiţi de câteva ori la rând. Monstrul este aruncat de fiecare dată înapoi şi paralizat pentru scurt timp. Astfel puteţi să-l înghesuiţi într-un colţ unde să-l distrugeţi chiar şi cu sabia.

2. Aure ofensive

Principii de bază
Această suită de aptitudini măreşte îndemânările de luptă deja existente. Aurele ofensive îşi dovedesc valoarea mai ales în modul multiplayer. Grupele care nu au un paladin cu aceste aptitudini au un dezavantaj clar.

Might (putere) Sfatul 1
Might poate fi folosit cel mai bine, la fel ca şi celelalte aure, atunci când este de ajutor unei întregi grupe. Această aură puternică dublează de la nivelul 7 valoarea fiecărei lovituri asupra monştrilor inamici.

Might Sfatul 2
Activaţi aura când luptaţi într-un grup strâns. Astfel puteţi mări valorile ofensive ale întregii grupe, putând chiar câştiga o luptă care iniţial părea fără nici o şansă.

Holy fire (focul sfânt) Sfatul 1
Această aură aruncă regulat cu foc asupra adversarului. Cu cât îi atribuiţi mai multe puncte de experienţă, cu atât mai mult creşte raza de acţiune şi efectul ei.

Holy fire Sfatul 2
Folosiţi această aură când vă aflaţi într-o luptă contra mai multor adversari puternici. Luaţi o poţiune de rezistenţă şi fugiţi în jurul adversarului în timp ce acesta devine tot mai slăbit de holy fire-ul aruncat asupra sa.

Holy fire Sfatul 3
Din actul al treilea, holy fire devine tot mai ineficient în faţa adversarilor puternici, din cauza damage-ului mic pe care-l produce.

3. Aurele defensive

Principii de bază
Ele sunt foarte importante mai ales în modul multiplayer, deoarece influenţează şi protejează şi ceilalţi membri ai grupei.

Prayer (rugăciunea) Sfatul 1
Cu rugăciunea vă vindecaţi nu numai pe sine, ci şi pe ceilalţi coechipieri. Costurile de mana cresc doar în cazul unei vindecări efectuate. Altfel, prayer se află tot timpul în modul "stand by". Cu fiecare level suplimentar cresc şi raza de acţiune, efectul şi punctele de mana.

Prayer Sfatul 2
În modul multiplayer, Paladinul trebuie să stea în spatele coechipierilor săi şi să se roage pentru a-l vindeca imediat pe fiecare coleg rănit.

Resist fire (rezistenţa la foc) Sfatul 1
Această îndemânare măreşte puterea de rezistenţă contra focului (şi pe cea a coechipierilor care se află în raza de acţiune a aurei). Aveţi posibilitatea de a vă apăra în modul multiplayer atât pe dvs., cât şi pe ceilalţi coechipieri de atacurile cu foc. Această îndemânare nu consumă mana, deci puteţi să o lăsaţi permanent activată.



SURPRIZĂ Când Paladinul a intrat în peşteră, nu bănuia că va fi oaspetele cel mai "de vază" al subteranelor.



ÎN MENGHINĂ Salamandrele roşii şi albastre se aruncă asupra Paladinului nostru, care ştie cum să se apere mulţumită experienţei acumulate.

The Paladin



Aure defensive

Salvation
Când este activă, micşorează damage-ul cauzat de adversar cu atacuri ale elementelor de foc, gheaţă sau fulgere.

Prayer
Aura regenerează încet punctele de viaţă ale dvs. şi ale coechipierilor.

Vigor
Când este activă, aura îmbunătăţeşte rata cu care se regenerează rezistenţa şi viteza cu care vă mişcaţi atât dvs., cât şi coechipierii.

Cleansing
O dată activă, aura reduce timpul în care suferiţi (dvs. şi coechipierii) de atacurile cu otrăvuri sau blesteme.

Meditation
Dacă este activă, intensifică creşterea manei dvs. şi companionilor.

Redemption
Când este activă, aura încearcă să elibereze sufletele inamicilor doborâţi pentru a obţine mana şi energie pentru dvs. şi partenerii.

Defiance
Aura măreşte valorile defensive ale dvs. şi ale coechipierilor.

Resist Lightning
Dacă este activă, aura micşorează damage-ul produs de fulgerele adversarilor.

Resist Cold
Micşorează damage-ul produs dvs. şi coechipierilor de frig.

Resist Fire
Dacă este activă, aura micşorează damage-ul cauzat de focul aruncat asupra dvs. şi a companionilor.

Aure ofensive

Thorns
Când este activă, aura multiplică şi îndreaptă damage-ul pe care-l suferiţi asupra adversarului.

Fanaticism
Când este activ, aura îmbunătăţeşte viteza de atac şi valorile acestuia.

Blessed Aim
Activă, aura îmbunătăţeşte valorile de atac (precizia) ale dvs. şi coechipierilor.

Holy Freeze
Activă, aura îngheaţă monştrii care se află în raza de acţiune.

Holy Shock
Activă, aura trimite unde electrice de şoc asupra tuturor adversarilor din apropiere.

Concentration
Activă, aura măreşte damage-ul şi micşorează şansele ca atacul dvs. să fie întrerupt.

Holy Fire
Activă, aura produce damage de foc asupra tuturor adversarilor din apropiere.

Might
O dată activată, aura măreşte damage-ul indus de dvs. şi coechipieri.

Conviction
Activă, aura slăbeşte atât puterea de rezistenţă, cât şi cea defensivă a adversarilor din raza ei de acţiune.

Sanctuary
Activă, aura produce damage morţilor vii şi-i aruncă înapoi.

Aptitudini de luptă

Sacrifice
Măreşte precizia şi damage-ul în dauna energiei vitale.

Smite
Paralizaţi adversarul pentru scurt timp, lovindu-l puternic cu scutul dvs.

Holy Lightning
Un fulger din energie cerească care atacă morţii vii şi-i vindecă pe coechipieri.

Zeal
Puteţi să atacaţi mai mulţi inamici din apropiere cu un singur atac.

Charge
Vă repeziţi în luptă şi atacaţi un adversar.

Vengeance
Fiecare lovitură reuşită este întărită cu damage de foc, frig şi fulgere.

Blessed Hammer
Invocă un ciocan supranatural care se-nvârte în spirală şi atacă adversarii. Adaugă 150% damage-ului asupra morţilor vii.

Conversion
Converteşte monştrii de partea dvs. şi îi determină să lupte contra celorlalţi demoni şi bestii.

Holy Shield
Îmbunătăţeşte scutul, adăugându-i putere dumnezeiască.

Fist of the Heavens
Fulgerele ating adversarul şi caută mai departe alţii în apropiere.

The Sorceress

1. Foc

Fire bolt (Fulger) Sfatul 1
Aruncă un fulger de foc din cer asupra unui adversar. Vrăjitoarea începe jocul cu această vrajă la dispoziţie. Ea se măreşte dacă îi adăugaţi câteva puncte de experienţă. Costurile de mana rămân tot timpul la 2,5 puncte.

Fire bolt Sfatul 2
Deoarece fulgerul de foc costă foarte puţin, el poate să nimerească doar un singur adversar. Şi damage-ul este limitat.

Warmth (Încălzire) Sfatul 1
Căldura (pasivă) accelerează timpul de regenerare a valorii manei. Este important să-i atribuiţi acestei îndemânări puncte de experienţă suplimentare. Întrucât vrăjitoarea lucrează cu magie, ea are nevoie de multă mana.

Warmth Sfatul 2
Căldura reduce timpul de regenerare a valorii de mana cu o valoare procentuală; în level 1 procentul este de 25%. Mana se regenerează deci cu un sfert de timp mai repede decât normal. Când ajungeţi la nivelul 9, aveţi un timp de regenerare redus la jumătate faţă de durata iniţială, de la începutul jocului. Acest lucru face din această îndemânare una dintre cele mai importante pe tot parcursul jocului.

2. Fulgere

Vrăjitoarea ar trebui să dezvolte măcar la valoarea minimă acest domeniu de îndemânare.

Charged Bolt (Fulgere multiple) Sfatul 1
Aruncă mai multe fulgere asupra ţintei. Cu cât este dezvoltată mai mult, cu atât mai multe fulgere sunt aruncate asupra inamicului: în level 1 sunt trei, iar fiecare punct de experienţă adăugat vine cu câte un fulger în plus. Limita superioară este de 22 fulgere (level 20). Pagubele maxime produse de fulgere nu vă vor fi de prea mare ajutor în partea finală a jocului. De aceea, nu acordaţi prea multe puncte de experienţă pe această îndemânare.

Charged Bolt Sfatul 2
Dat fiind că această vrajă reprezintă o soluţie bună privitor la consumul de mana, puteţi să o folosiţi la cercetarea împrejurimilor necunoscute. Câteodată e util să aruncaţi câteva fulgere împrejur. Astfel puteţi să slăbiţi puţin din start monştrii din încăpere.



IT'S MAGIC Plăpânda vrăjitoare se ajută în lupta contra bestiilor scârboase cu tot felul de vrăji sau beţe magice. De nelipsit: rezerve îndestulătoare de mana.

Static Field (Câmp static) Sfatul 1
Câmpul static aruncă asupra adversarului un fel de "burete absorbant de energie". Acesta absoarbe o treime din puterea de atac a adversarilor aflaţi în raza de acţiune. Dacă folosiţi static field-ul de două ori la rând, adversarii lovesc acum doar cu jumătate din puterea iniţială, ceea ce constituie un avantaj evident pentru un început de luptă. O dată cu avansarea în joc, vraja produce tot mai puţin damage, deoarece se calculează procentual din puterea adversarilor.

Static Field Sfatul 2
În caz de nevoie, puteţi elimina un adversar utilizând static field-ul. Trebuie să faceţi însă mai multe încercări. Cel mai bine este să terminaţi lupta folosind "băţul magic" decât să risipiţi prea multă mana.

Static Field Sfatul 3
Raza de acţiune a câmpului static se măreşte cu fiecare nivel adăugat: în nivelul 4, ea este de două ori mai mare decât în primul, în nivelul 8 de patru ori, iar în nivelul 12 de şase ori. Consumul de mana rămâne constant la nouă puncte.

3. Frigul

Principii
Frigul are avantajul de a încetini adversarii. De cele mai multe ori veţi putea îngheţa chiar grupe întregi de adversari, pentru ca apoi să îi spargeţi în mii de bucăţi. Un adversar care a fost astfel omorât nu mai poate fi înviat.

Ice Bolt (Fulgerul de gheaţă) Consum mana: 3 Sfatul 1
Proprietatea de bază a frigului produce adversarului nu numai un damage de frig, ci îl şi încetineşte pentru o perioadă de timp scurtă. Efectul şi durata efectului depind de punctele de experienţă. Acordaţi-i deci cel puţin un punct, fie şi numai pentru că ice bolt-ul constituie o condiţie de dezvoltare a vrăjilor glacial spike şi ice blast.

Ice Bolt Sfatul 2
Atribuiţi-i acestei vrăji un shortcut pe tastatură pentru a reuşi să scoateţi din luptă adversarii pentru o perioadă mai lungă de timp.

Frozen Armor (Armura de gheaţă) Consum mana: 7 Sfatul 1
Armura de gheaţă îmbunătăţeşte valorile defensive: atacatorii nimeriţi sunt îngheţaţi pentru o perioadă de timp. Efectul ţine la nivelul 1 aproape două minute, iar la nivelul 20 şase minute. Cel mai mare efect îl obţineţi aplicând vraja asupra unei grupe de adversari.

The Sorceress



Fulgere

Charged Bolt
Face să apară fulgere din energie electrică care lovesc în mai multe direcţii.

Lightning Mastery
Pasiv - micşorează cantitatea de mana necesară creării fulgerelor.

Lightning
Creează un fulger uriaş care-i trânteşte la pământ pe adversari.

Thunder Storm
Cheamă o furtună care-i loveşte pe adversari cu fulgere.

Energy Shield
Creează un scut magic care disipează mana în loc de energie vitală, în cazul unei lovituri primite.

Chained Lightning
Creează un fulger imens care se desparte în mai multe fulgere.

Static Field
Creează un câmp de energie statică care micşorează cu o treime energia vitală a adversarilor din jur.

Nova
Creează un inel de fulgere care se extinde în jur şi loveşte toţi adversarii.

Teleport
Teleportează în afara razei de vedere.

Telekinesis
Foloseşte puterea spiritului pentru a lua de la distanţă obiectele, a le folosi şi a returna loviturile adversarilor.

Foc

Fire Mastery
Pasiv - măreşte efectul vrăjilor de foc.

Fireball
Creează o minge de foc explozivă.

Fire Bolt
Face să apară un proiectil magic de foc.

Blaze
Face să apară în urma dvs. un zid de foc care-i distruge pe urmăritori.

Firewall
Creează un zid de foc care blochează adversarii sau îi arde.

Hydra
Cheamă o bestie cu mai multe capete, care-i transformă pe monştri în cenuşă.

Inferno
Creează o flacără care nu se stinge.

Meteor
Cheamă un meteorit din cer care arde şi distruge monştrii pe care-i nimereşte.

Enchant
Vrăjeşte arma personajului luat în vizor sau a slujitorului său. Îmbunătăţeşte armele de luptă corp la corp prin damage de foc. Măreşte cu o treime damage-ul de foc al armelor de distanţă.

Warmth
Pasiv - măreşte rata cu care se regenerează mana.

Frig

Ice Bolt
Creează un proiectil magic din gheaţă care-i loveşte pe adversari şi-i încetineşte.

Frozen Armor
Măreşte valoarea defensivă şi-i îngheaţă pe adversarii care trag în dvs.

Frost Nova
Creează un inel din gheaţă şi brumă care se extinde, încetineşte şi vatămă toţi monştrii întâlniţi în cale.

Ice Blast
Creează o bilă de gheaţă care îngheaţă şi vatămă monştrii.

Shiver Armor
Măreşte valorile defensive şi-i vatămă sau îngheaţă pe adversarii care vă lovesc.

Glacial Spike
Creează o cometă magică de gheaţă care îngheaţă toţi monştrii din apropiere.

Blizzard
Cheamă o furtună care distruge cu grindină monştrii din cale.

Chilling Armor
Măreşte valorile defensive şi dezleagă un proiectil de gheaţă care loveşte la distanţă.

Frozen Orb
Creează o sferă magică care distruge inamicii cu grindină.

Cold Mastery
Pasiv - măreşte efectele atacurilor cu gheaţă, făcând monştrii mai vulnerabili la astfel de atacuri.

The Barbarian

Ce este important în arta scrimei

Cele mai multe arme de rang superior ale barbarului sunt săbiile. Dacă vreţi să faceţi din acest personaj un superman barbar, atunci investiţi cât mai multe puncte de experienţă în măiestria luptei cu sabia.

1. Aptitudini de luptă

Principii de bază

Acest domeniu cuprinde aptitudinile de bază ale barbarului şi câteva atacuri cu lovituri şi sărituri. Chiar dacă aptitudinile de stăpânire a artelor de luptă cu diferite arme sunt importante, un barbar care nu are puncte de experienţă atribuite luptei ajunge repede la strâmtoare.

Bash Sfatul 1

Lovitura nu numai că măreşte puterea de damage, dar şi valoarea de damage şi de atac. În afară de acestea, atacul paralizează adversarul pentru scurt timp. Puteţi să-l folosiţi excelent împotriva monştrilor greu de învins. După atac puteţi să vă regeneraţi puterile sau să vă luaţi tălpăşiţa.

Leap Sfatul 1

Barbarul poate sări peste râuri, bălţi sau alte obstacole, putând ajunge în locuri greu accesibile. Economisiţi astfel timpul pe care l-aţi pierde ocolind obstacolele. În afară de acestea, barbarul poate scăpa printr-o săritură din anumite situaţii critice.

Leap Sfatul 2

Pentru a obţine o diferenţă vizibilă faţă de celelalte caractere din joc ar fi bine să investiţi măcar şase-şapte puncte de experienţă în această aptitudine. Ca "bonus", adversarii sunt aruncaţi puţin în spate când, după o săritură în faţă, ajungeţi pe pământ. Cu toate că aceasta nu le produce damage, creează totuşi o zonă de siguranţă între dvs. şi adversar.

Leap Sfatul 3

În partidele multiplayer puteţi face rost cu o săritură de felurite obiecte la care ceilalţi membri ai echipei nu pot ajunge.

2. Stăpânirea luptei

Sfatul 1: concentrarea asupra unei singure aptitudini

Un barbar care stăpâneşte toate cele şase arte (cuţit, topor, sabie, măciucă, aruncări, suliţă) este foarte greu de învins. Din păcate, această combinaţie ideală este imposibilă. De aceea, alegeţi una dintre aptitudini la începutul jocului şi rămâneţi la ea până la sfârşit. Jucătorii experimentaţi aşteaptă puţin până să-i atribuie punctele armei lor favorite.

Sfatul 2: alegeţi cu un scop

Aceste aptitudini măresc puterea armelor cărora le-aţi atribuit punctele de experienţă. Dacă, de exemplu, folosiţi doar săbiile, concentraţi-vă la atribuirea punctelor asupra acestui tip de armă.

Sfatul 3: aveţi răbdare

Aşteptaţi cu atribuirea punctelor de experienţă până când găsiţi categoria de arme pe care doriţi să o folosiţi pe tot parcursul jocului. Veţi găsi deja din cel de-al doilea act mai multe arme mari.

3. Strigăte de luptă

Principii de bază

Unele aptitudini cum este "taunt" sau "battle order" îi dau fiecărui coechipier din apropiere un punct de skills pentru scurt timp.

Howl Cost mana: 4 Sfatul 1

Această aptitudine sperie monştrii atât de tare încât o iau la fugă din faţa barbarului. Ea are efect doar pe o anumită rază în jurul caracterului. În funcţie de numărul de puncte de skills atribuite, adversarii fug fie în afara razei de acţiune, fie de tot pentru o anumită perioadă de timp (în nivelul 1 pentru trei secunde, fiecare punct suplimentar adăugând încă o secundă).

Howl Sfatul 2

Cu howl puteţi alunga întregi hoarde de adversari. Deci, dacă o grupă de monştri se repede asupra barbarului, trimiteţi-i înapoi cu strigătul de luptă. În acest fel, monştrii se împart în două grupe care pot fi învinse una după cealaltă mult mai uşor.

Find Potion Sfatul 1

Această îndemânare ajută la găsirea unui elixir asupra unei creaturi doborâte. Elixirele sunt împărţite aleator. Cele mai multe dintre ele sunt băuturi de mana sau vindecătoare.

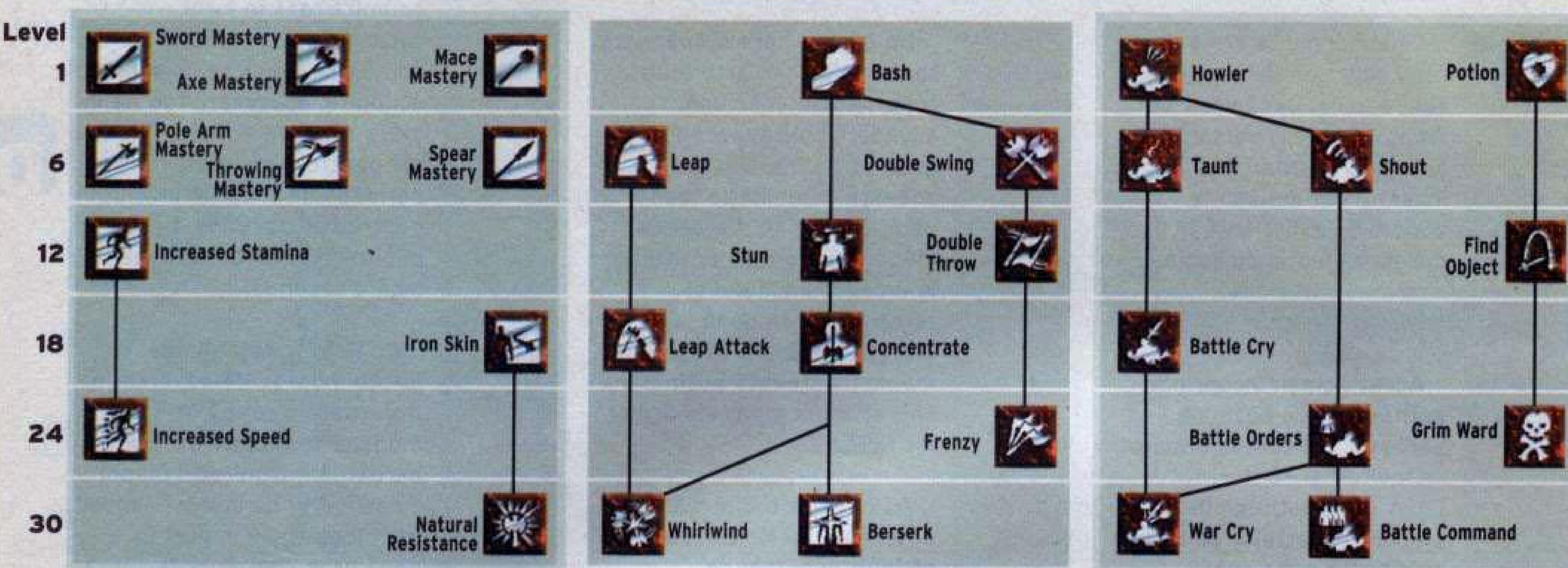
Find Potion Sfatul 2

În principiu, nu este nevoie să-i atribuiţi mai mult de un punct-două de experienţă. Chiar şi la o rată de succes de 15% găsiţi destule elixire pentru a nu fi nevoit să mergeţi să le cumpăraţi din sat. Căutarea elixirelor merită mai ales în modul multiplayer, căci astfel vă puteţi vindeca echipa fără alte costuri suplimentare.



SCURT ŞI MIC Acolo unde barbarul loveşte, nu mai creşte prea repede iarba. Elanul dublu activat (în dreapta jos) face ca eroul să lovească cu două arme deodată.

The Barbarian



Stăpânirea luptei

Axe Mastery
Pasiv - îmbunătăţeşte aptitudinile în lupta cu toporul.

Iron Skin
Pasiv - îmbunătăţeşte valoarea defensivă a barbarului. Poate asimila mai bine loviturile adversarilor.

Mace Mastery
Pasiv - îmbunătăţeşte aptitudinile în lupta cu măciuca. Aveţi nevoie pentru aceasta de armele respective.

Increased Stamina
Pasiv - măreşte rezistenţa. Eroul rezistă mai mult apăsând tasta Ctrl.

Natural Resistance
Pasiv - măreşte rezistenţa naturală împotriva vătămărilor elementare şi cu otrăvuri.

Increased Speed
Pasiv - măreşte vizibil viteza de mers şi de fugă.

Sword Mastery
Pasiv - îmbunătăţeşte aptitudinile de luptă cu sabia. Faceţi rost şi de o sabie corespunzătoare.

Spear Mastery
Pasiv - îmbunătăţeşte aptitudinile de luptă cu suliţa. Are efect numai asupra acestui tip de arme.

Pole Arm Mastery
Pasiv - îmbunătăţeşte aptitudinile de luptă cu bâta şi cu halebarda.

Throwing Mastery
Pasiv - îmbunătăţeşte aptitudinile armelor de aruncare precum securi, cuţite şi lance.

Aptitudinile de luptă

Double Swing
Dacă folosiţi două arme simultan, atunci atacaţi cu ele două ţinte sau atacaţi o ţintă de două ori.

Berserk
O lovitură puternică, însă fără precizie, care măreşte puterea de damage şi micşorează puterea defensivă.

Bash
Lovitură puternică care măreşte damage-ul şi-l aruncă în spate pe adversar.

Double Throw
Puteţi arunca două arme în acelaşi timp.

Stun
Paralizează temporar ţinta.

Concentrate
Acest atac nu poate fi întrerupt şi măreşte valorile de atac şi de apărare.

Frenzy
Puteţi folosi două arme în acelaşi timp. Un atac reuşit măreşte viteza. Pentru a-l folosi, trebuie să fiţi echipat cu două arme.

Leap
Sare din mijlocul zonei periculoase sau în mijlocul învălmăşelii.

Leap Attack
Atacă un adversar vizat cu o săritură rapidă asupra lui.

Whirlwind
"Dansul morţii" culcă monştrii la pământ.

Strigăte de luptă

Howl
Face ca monştrii din apropiere să o ia la fugă de frică.

Find Potion
Vraja este aplicată asupra unui cadavru. pentru a găsi la el un eventual elixir.

Taunt
Înfurie un monstru atât de tare încât acesta atacă fără nici un control.

Shout
Atrage atenţia asupra pericolelor iminente şi îmbunătăţeşte valorile defensive ale coechipierilor.

Find Item
Vraja este aplicată asupra unui cadavru pentru a găsi la el eventual un obiect de valoare.

Battle Cry
Un strigăt înfiorător care micşorează valorile defensive şi de atac ale adversarilor.

Battle Orders
Îmbunătăţeşte valoarea maximă pentru mana, viaţă şi rezistenţă atât la dvs., cât şi la coechipieri.

Grim Ward
Face să apară din cadavrul unui adversar un totem înfricoşător, care pune monştrii din apropiere pe fugă.

War Cry
Răneşte şi paralizează toţi monştrii din apropiere.

Battle Command
Măreşte temporar toate nivelele de skills de care dispuneţi dvs. şi coechipierii.

Diablo 2 – 25 sfaturi de aur pentru începători

Sfaturile de bază de la Level 1 pentru începătorii lui Diablo 2

D

1. Pregătiţi-vă bine!

Cel mai important sfat: umpleţi termosurile cu cafea, aranjaţi-vă scaunul, umpleţi frigiderul şi verificaţi-vă rezervele de energy drinks. Cel ce porneşte la drum în *Diablo 2* nu va ieşi din casă prea curând.

2. Harta ajută la orientarea mai bună

Lăsaţi harta (tasta Tab) tot timpul deschisă, altfel vă pierdeţi repede simţul orientării şi vă rătăciţi. Din fericire, pe hartă sunt marcate şi intrările în peşteri sau locurile importante (de exemplu, un cerc de pietre sau un altar). Puteţi deplasa harta cu tastele săgeţi.

3. A şti cu cine aveţi de-a face

Cunoaşteţi-vă adversarii, observaţi-i cum se comportă şi ce arme folosesc - otravă, mingi de foc sau săgeţi, de exemplu.

4. Îngrijiţi-vă întotdeauna mai întâi de big guys

Nu vă miraţi că unii adversari pe care i-aţi omorât vă atacă iarăşi şi iarăşi în timpul jocului. Mai există nişte bestii care îi aduc din nou la viaţă. Un sfat: dacă vreţi să aveţi aici o şansă, eliminaţi-i mai întâi pe aşa-numiţii "înviètori" şi îngrijiţi-vă abia apoi de restul bandei. Năvăliţi cu tasta Ctrl asupra bestiei şi lăsaţi-i slujitorii la o parte. Câteodată, nişte sarcofaguri sau cuiburi sunt răspunzătoare de invazia nesfârşită de creaturi monstruoase (zombie, schelete, lilieci etc.). În concluzie, distrugeţi mai întâi întotdeauna sursa.

5. Beam me up: folosiţi-vă de punctele de reper!

Căutaţi indicatoarele de drum şi activaţi-le mergând peste ele. Cercurile flancate de două facle se găsesc în locurile importante şi economisesc pergamentele cu vraja de Town Portal. Unele puncte sunt bine ascunse în colţurile de la etajele catacombelor. Avantajul lor faţă de portalul oraşului constă în faptul că, prin călcarea unuia din ele, se activează pe hartă toate punctele existente, astfel încât puteţi ajunge într-o secundă de la un punct la altul, de câte ori doriţi.

6. Luaţi soldaţi doar în cazuri de excepţie

Să iau soldaţi sau nu? Ei nu sunt necesari în "luptele de zi cu zi". Are rost să-i luaţi dacă aveţi de a face cu adversari cu adevărat greu de răpus, unde contează fiecare ajutor în plus. De regulă, nici soldaţii şi nici luptătorii nu sunt prea rezistenţi.

7. Economisirea locului în rucsac cu "Tome"

Luaţi din oraş de la neguţători un aşa-numit "Tome" - o carte care poate cuprinde mai multe pergamente de identificare şi de portale ale oraşelor, economisind astfel loc preţios în rucsac.

8. Strângeţi cureaua

Faceţi rost cât mai repede de un şerpar sau de o curea. Cu ele puteţi căra o cantitate dublă de băuturi vindecătoare sau de sticluţe cu mana. Unele modele au chiar trei sau patru rânduri a câte patru buzunare. Un alt avantaj este că obiectele din rândul de sus alunecă automat în rândul de jos.

9. Faceţi regulat o oprire la boxe în sat

Reparaţi regulat echipamentele. Atenţie la display-ul de fiabilitate: de îndată ce valorile ajung într-o regiune critică, în partea de sus, în dreapta, apare o mică iconiţă cu un cavaler. Culorile descriu starea (roşu = foarte critic, portocaliu = critic etc.). Indicaţie: când apare culoarea portocalie, întoarceţi-vă în sat şi reparaţi armura la fierarul din sat. Spre deosebire de Diablo 1, aici armele nu mai pot fi sudate complet.

10. Furturi din lăzile cu comori

Lada cu comori este prea mică? Atât timp cât sunteţi pe drumuri în modul single player, puteţi înmagazina temporar obiecte în oraşul respectiv, într-un loc la liberă alegere, dar numai pentru intervale mici de timp, căci ele pot dispărea după o perioadă de timp.

11. Nu lăsaţi necercetat nici un dungeon

Chiar dacă nu pare neapărat necesar pentru a ajunge în alt loc sau la un alt etaj, cercetaţi



CĂRŢI BUNE Tasta Tab activează harta pe care sunt desenate, printre altele, toate uşile. Cel ce se orientează după ea nu ajunge în fundături şi nu se dezorientează.

We want U

Aveţi indicaţii utile pentru Diablo 2? Aţi descoperit unique items? Daţi-le-ncoace!

Scrieţi-ne pe adresa: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, subiect: Diablo 2, tipps@pcgames.de. Vom publica cele mai bune găselniţe, răsplătindu-vă, bineînţeles, cu o sumă de bani. Indicaţiile vor fi scrise în limba engleză sau germană.

întotdeauna întregul etaj. Se poate întâmpla să vă scape nişte obiecte preţioase sau ceva intrări secrete.

12. Luaţi cu dvs. tot ce nu-i fixat

Regula de bază: urmăriţi dialogurile foarte exact, deschideţi fiecare ladă şi fiecare sicriu, spargeţi fiecare butoi şi fiecare vas. De multe ori în ele se ascund obiecte preţioase.

13. Aflaţi cât de puternic e adversarul

Ar trebui să urmăriţi nivelul de viaţă (în partea de sus a monitorului, în mijloc) a adversarilor mai puternici (de exemplu, adversarii finali). Puteţi astfel evalua de câte ori trebuie să-l mai loviţi până moare.

14. Nu ignoraţi norocul!

Nu mai treceţi niciodată pe lângă obiectele importante. După eliminarea adversarilor faceţi excesiv uz de tasta Alt, care arată toate obiectele ce pot fi colectate (aur, arme, armuri etc.). Dacă ţineţi tasta Alt apăsată şi faceţi un clic pe textul respectiv, personajul dvs. va ridica automat obiectul respectiv.

15. Cu tasta Ctrl se salvează cine poate

Sunteţi urmărit de adversari? Ţineţi tasta Ctrl apăsată şi fugiţi într-un loc sigur. Însă atenţie: cu acesta scade durata de rezistenţă (în mijlocul display-ului de stare), ca atare faceţi regulat pauze de odihnă. În orice bază de sprijin (de exemplu, în satul vânătoriţelor) puteţi să alergaţi fără nici un pericol de scădere a rezistenţei.

16. Pentru a putea lovi cu putere şi a doua zi

Înainte de bătăliile mai mari, umpleţi-vă cureaua în oraş cu băuturi vindecătoare. Folosindu-vă de tastele cu cifre, puteţi consuma într-o secundă aceste băuturi.

17. Fiţi econom cu punctele de skills

Nu folosiţi punctele de skills imediat ce le primiţi. Merită să mai aşteptaţi puţin şi să le folosiţi numai după ce ştiţi foarte exact la ce le puteţi utiliza mai bine, respectiv în ce domeniu vreţi să vă specializaţi (arc şi săgeţi, suliţă, sabie, magie etc.). Învăţaţi mai întâi feluritele tehnici de luptă cu arme diferite şi păstraţi deoparte punctele pentru arma sau tehnica dvs. preferată.

18. Ca "sorceress", fiţi pregătit pentru orice eventualitate

Aţi pornit-o la drum ca vrăjitoare? Important este să dispuneţi de un spectru lat de vrăji sau blesteme efective. Dacă, de exemplu, un monstru este rezistent la fulgere, nu aveţi nici o şansă să-l doborâţi nici cu cel mai puternic fulger.

19. La ce-i bună otrava

Nu vă neliniştiţi dacă sunteţi otrăvit (display-ul de sănătate roşu se face verde), ci luptaţi mai departe. Efectele otrăvirii nu ţin mult.

20. Luptaţi mai relaxat

Clicul continuu este de prisos. Atât timp cât luptaţi cu un anumit adversar, nu trebuie să izbiţi panicat tasta stângă a mouse-ului. Ajunge să o ţineţi apăsată. Războirea devine vizibil mai eficientă mai ales când luptaţi contra unui adversar mai mare şi mai puternic.

21. Sunteţi terminat în luptă? Astfel vă regăsiţi

Aţi trecut pe lumea cealaltă? Pentru astfel de situaţii este recomandabil să aveţi în lada cu comori o armură şi o armă de rezervă. Luptaţi în locul în care personajul dvs. a fost omorât, acolo unde-i este cadavrul. Dacă aveţi loc destul în rucsac, puteţi lua majoritatea obiectelor sale prin simpla selectare a cadavrului cu mouse-ul. Ar fi într-adevăr păcat să lăsaţi toate aceste comori acolo. Atenţie: toţi monştrii, chiar şi cei pe care i-aţi eliminat deja, se pot afla din nou în viaţă.

22. Muniţie suficientă întotdeauna

Cei ce se luptă în principal cu arcul şi săgeţile (de exemplu, ca amazoană) ar trebui să aibă în tolbă întotdeauna destule săgeţi, inclusiv pentru arbaletă. Nimic nu este mai enervant decât, văzând hoardele de adversari din faţă, să constataţi că nu mai aveţi decât trei săgeţi.

23. Întrebaţi druidul local despre efectele secundare şi riscurile băuturilor vindecătoare

Spre deosebire de Diablo 1, mana şi băuturile vindecătoare nu-şi mai fac efectul imediat. Barele roşii şi albastre cresc după îngurgitare foarte încet. De aceea, în caz de nevoie, retrageţi-vă pentru puţin timp din luptă, alimentaţi ("refuel"), aşteptaţi puţin, luptaţi mai departe. Doar băuturile regeneratoare de culoare violet au un efect imediat.

24. Fit for fun: cu tasta Ctrl vă faceţi o apariţie de pomină

Rămâneţi tot timpul în mişcare. Fiţi atent la fulgere sau bile de foc, de care vă puteţi feri relativ uşor. Porniţi temporar turbo-ul cu tasta Ctrl. Dar atenţie, în nivelele superioare veţi fi confruntat cu vrăji şi proiectile ghidate, împotriva cărora nu vă mai ajută simpla fugă.

25. Febra diamantelor: opuneţi-vă bijuteriilor strălucitoare

Tentaţia de a monta în coifuri, săbii sau scuturi pietrele preţioase găsite este foarte mare. Răbdare! Depozitaţi pietrele pentru început în lada cu comori, până găsiţi o armă foarte bună. Nu uitaţi: pietrele preţioase, o dată montate, nu le mai puteţi scoate din suport.

Petra Maueröder
Corneliu Dan

Asta nu-i totul

Şi următorul număr al PC Games va conţine sfaturi pentru Diablo 2.

Vă însoţim prin actul 2 până la 4 şi vă dezvăluim sfaturi profesioniste pentru Battle.Net şi modul multiplayer. În afară de aceasta, mai ridicăm vălul de pe skill-uri, arme, echipament şi multe altele. Nici un fan Diablo 2 nu are voie să scape ediţia din septembrie.

Deus Ex

Vă oferim cele mai preţioase indicaţii pentru a porni cu succes în teoria conspiraţiei din Deus Ex

FACTS ■ PRODUCĂTOr **Ion Storm** ■ DISTRIBUŢIE **Eidos** ■ PREŢ **cca. 45 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Restricţii necunoscute încă**

Pentru a putea savura pe deplin story-ul captivant din jurul lui JC Denton, veţi afla în următoarele patru pagini tot ce trebuie să ştiţi pentru cariera dvs. de agent în Deus Ex.

Indicaţii generale de joc

Merită să ascult discuţiile adversarilor?

Dacă doi adversari stau la discuţii, puteţi presupune că se întreţin pe marginea unui subiect interesant.
Apropiaţi-vă cât mai mult de ei, pentru a auzi despre ce este vorba în conversaţie. Aflaţi astfel chestii folositoare, precum password-uri sau informaţii privind sistemele de alarmă şi capcanele din drum.

De ce nu se află nimic în cutiile de carton?

Din păcate, în lăzile de gunoi şi în cutiile de carton nu se află nici un obiect ascuns. Nu vă obosiţi să le distrugeţi. Dacă vedeţi câteva, împingeţi-le la o parte, pentru a scoate la lumina zilei eventualele obiecte aflate sub ele.

Ar putea fi lăzile folosite la alte lucruri?

Există unele secvenţe unde găsiţi o rută alternativă doar cu ajutorul cutiilor. Folosiţi-le pentru a putea trece, de exemplu, peste unele obstacole. Dacă nu există nici o ladă, căutaţi în încăpere alte obiecte de care vă puteţi folosi.

Cum ridic mai mulţi bani din cont?

Când doriţi să scoateţi bani din bancomate, mai întâi salvaţi jocul, căci aparatul nu mai funcţionează după ridicarea banilor. Încercaţi apoi tot felul de combinaţii şi alegeţi contul în care se află cei mai mulţi bani.

Lupta

Are vreo importanţă dacă stau în lumină sau în întuneric?

Întunericul este prietenul dvs. Folosiţi-vă de umbre şi de lăzi, în spatele cărora vă puteţi ascunde. Nici măcar adversarul care se află chiar lângă dvs. nu vă poate vedea într-un colţ întunecat. Aşteptaţi până se întoarce cu spatele, pentru a-i trage una în cap. Dacă sunteţi descoperit, fugiţi în colţul următor şi căutaţi-vă un loc întunecat pentru a vă adăposti. Cu puţin noroc, teroristul va trece pe lângă dvs.

Există vreo cale de a trage mai sigur cu puşca cu lunetă?

Recomandări pentru toţi cei care vor să-şi lichideze adversarii de la distanţă şi la adăpost: aşezaţi-vă la pândă



SMALL TALK În loc să-şi facă treaba, cei doi răufăcători stau la taclale. Haideţi să-i ascultăm, poate aflăm ceva interesant.

Principii

Câteva reguli de bază ce vă pot călăuzi cu succes de-a lungul jocului.

Înainte de începerea jocului, treceţi neapărat pe la tabăra de antrenament. Aici puteţi exersa controlul jocului care este foarte complex.

Loviturile în cap măresc damage-ul de patru ori. Rămâne la decizia dvs. dacă eliminaţi adversarul cu un elegant foc de armă în cap sau cu patru focuri trase în spate sau în piept.

Luaţi în inventarul de arme direct apelabil doar armele cele mai importante, căci activarea vă răpeşte mult timp preţios. De unelte şi truse de prim-ajutor nu aveţi nevoie prea curând.

O uşă închisă nu se deschide neapărat cu un şperaclu sau cu dinamită. Căutaţi mai întâi o cale de a o deschide. Încercaţi şi nano-cheia, care deschide multe uşi.

Vorbiţi cu toţi NPC care vă ies în cale. Dacă vă îndreptaţi spre civili, lăsaţi armele la locul lor. Veţi reuşi astfel să aveţi o atmosferă de discuţii ceva mai relaxată.

Salvaţi înaintea fiecărui dialog. Puteţi încerca mai târziu un alt răspuns sau o altă întrebare. Astfel greu vă poate scăpa vreo informaţie importantă sau vreun password.

Dacă trageţi în butoaiele cu explozibil, fiţi atenţi ca în apropiere să nu se afle vreo cutie de lemn. Conţinutul ei s-ar pierde definitiv din cauza exploziei.

Din când în când, faceţi curăţenie în inventar, pentru a avea mai mult loc. Veţi observa foarte rapid cât de preţios este spaţiul destinat inventarului în acest joc.

Câteodată apar bug-uri în timpul jocului. Este important acum să aveţi acces la stadiile mai vechi de joc. Obişnuiţi-vă să salvaţi din când în când jocul, nu numai cu quick save-ul.

Aiming problems

Manevrarea armelor de foc nu este uşoară. Vă ajută mai departe următorul truc.



DURERI DE CAP Furişaţi-vă direct în spatele adversarului şi trageţi de aproape.

Dacă doriţi să eliminaţi un singur adversar, însă nu puteţi ţinti prea bine, fugiţi direct spre el, de preferat prin spate. Îndreptaţi cătarea tot timpul spre cap. Cu câţiva paşi înainte de ajunge la adversar, comutaţi în modul mers, pentru a vă apropia neobservat. Trageţi un foc şi teroristul va deveni o simplă amintire. Când v-aţi obişnuit cu utilizarea armelor de mână, puteţi să doborâţi adversarul şi să-l lăsaţi inconştient, economisind astfel muniţie.



BUCĂTĂRIA DIAVOLULUI Aici sunt prea mulţi adversari pentru a-i putea dobori singur. Bine că nu vă pot vedea în întuneric. Folosiţi-vă de acest avantaj pentru a acţiona în continuare.

într-un loc sigur şi observaţi exact traseul pe care îl străbate teroristul. Ţintiţi cam un metru înaintea capului său şi aşteptaţi să intre în colimator. Astfel nu mai alunecaţi în timpul ochirii.

La ce sunt bune lăzile explozive?

Lăzile explozive mai mici pot fi purtate sau împinse. Dacă, de exemplu, un robot mare patrulează în apropiere, observaţi-i traseul şi împingeţi cutia în drum în absenţa lui. Când ajunge din nou lângă ea, trageţi un foc în cutie şi aceasta explodează. Fiţi atent când puneţi lada jos . Dacă o lăsaţi să cadă de la înălţime, ea explodează pe loc.

UN SFAT SUPLIMENTAR: puteţi deschide uşile sau lăzile închise prin detonarea unei lăzi.

Aptitudini

Cum împart cel mai bine punctele de aptitudine ?

Împărţirea punctelor este o treabă cu cântec. Obişnuiţi-vă cu gândul că nu veţi fi un specialist absolut în toate domeniile. Alegeţi-vă doar câteva calităţi pe care doriţi să le formaţi. Se deosebesc mai multe clase de caractere.

Tacticianul

Lupta la distanţă (puşca cu lunetă), lupta cu cuţitul/bastonul, deschiderea lacătelor şi încuietorilor, computere şi electronică

Luptătorul Comando

Electronică, medicină, explozibili (LAM), arme puternice (aruncătoare de flăcări) şi environmental training (vestă antiglonţ)

Atotştiutorul

Înainte de toate, el îşi însuşeşte ceva şi se foloseşte de toate posibilităţile oferite pentru a rezolva problemele.

Care aptitudini sunt mai bune?

Dvs. decideţi cum vă formaţi caracterul propriu. Cel mai bine ar fi să încercaţi la început câteva configuraţii diferite, până o găsiţi pe cea care vi se potriveşte cel mai bine.

Câte puncte trebuie acordate armelor?

Nu setaţi prea multe puncte pentru manevrarea armelor. Mai târziu veţi primi extensii pentru echipament şi aptitudinile cresc atunci oricum.

Cum îmi îmbunătăţesc aptitudinile?

Căutaţi în fiecare nivel mici taine sau secrete. Veţi fi răsplătit cu alte puncte de experienţă, pentru a vă îmbunătăţi aptitudinile.

Armamentul

Arbaletă	**Arbaletă** **Pro:** silenţioasă, eficientă, trei tipuri de muniţie **Contra:** muniţie puţină, distanţă mică, viteză redusă a săgeţii
Pistol	**Pistol** **Pro:** distanţă mare, multă muniţie **Contra:** zgomotos
Pistol Stealth	**Pistol Stealth** **Pro:** silenţios, magazie mare **Contra:** damage mic
Puşcă cu lunetă	**Puşcă cu lunetă** **Pro:** distanţă mare, zoom, damage mare **Contra:** muniţie puţină, zgomot
Puşcă de atac	**Puşcă de atac** **Pro:** magazie mare, muniţie multă, distanţa mare **Contra:** damage mic, zgomot
Lansator de rachete GEP	**Lansator de rachete GEP** **Pro:** damage mare, distanţă mare, poate deschide lăzi şi uşi **Contra:** ocupă mult loc în i ventar, muniţie limitată, zgomot, viteză limitată de deplasare
Aruncător de flăcări	**Aruncător de flăcări** **Pro:** silenţios, damage mare,

anihilează adversarii pe loc

Contra: are nevoie de mult loc în inventar, muniţie puţină, viteză limitată de mişcare

Grenade cu gaz

Grenade cu gaz

O armă excelentă, foarte potrivită pentru scoaterea din luptă a adversarului pentru o perioadă limitată de timp. Fiţi atent să nu intraţi în norul de gaz.

Flares

Flares

Mic băţ luminos care poate fi folosit pentru distragerea atenţiei adversarului

Săgeţi

Săgeţi

Au avantajul că atât cele proprii, cât şi cele ale adversarului rămân înfipte în pereţi şi podele. Puteţi să le adunaţi de pe jos şi să le refolosiţi.

Încărcaţi regulat toate armele. Din cauză că magaziile nu sunt prea mari, în timpul unei lupte trebuie să schimbaţi armele destul de des.

Care arme merită upgrade-uite cel mai mult?

Folosiţi upgrade-ul la arme doar atunci când este vorba fie de o armă cu multă muniţie, fie de una cu putere de distrugere mare, astfel încât să poată fi folosită o perioadă mai lungă de timp.

Primii paşi...

Cum încep cel mai bine jocul?

NYC - Liberty Island

La început trebuie să repartizaţi punctele de experienţă (skill points) pe diferitele aptitudini ale alter-ego-ului dvs.

Decideţi-vă pentru o grupă de arme care vă este mai la îndemână şi acordaţi-i corespunzător punctele. Spargerea închizătorilor este foarte importantă, deoarece de-a lungul jocului aveţi de a face cu o mulţime de uşi şi lăzi care trebuie deschise. Dacă lucraţi mai degrabă ca "demolition man", puteţi arunca încuietorile în aer, în loc să vă dedicaţi muncii fine de spărgător.

Ce se întâmplă la locul misiunii?

Ajuns la locul misiunii, primiţi printr-o transmisie video un scurt briefing de la Alex Jacobsen.

Ce arme să iau?

Puţin după aceea, vă aflaţi în faţa fratelui dvs., care vă oferă trei arme diferite. Alegeţi una dintre ele, în funcţie de aptitudini. Nu luaţi în nici un caz arbaleta, căci o veţi prelua ceva mai târziu de la adversari. De asemenea, în prima misiune veţi găsi şi o puşcă cu lunetă. Gândiţi-vă şi că lansatorul de rachete ocupă cam mult loc în inventar.

Distrugeţi cu levierul cele două lăzi şi scufundaţi-vă imediat sub debarcader, unde daţi peste alte două lăzi.

Cum să scap de adversarii numeroşi?

Primii adversari pot fi eliminaţi uşor, atrăgând atenţia asupra dvs. şi fugind repede înspre doc. Robotul de luptă rezolvă restul pentru dvs.

Secret

Pe partea stângă daţi peste o grămadă de cutii din metal. În spatele unei mici uşi închise se află câţiva roboţi medicali foarte folositori.

Ce am de făcut în cartierul general?

Mergeţi spre cartierul general Unatco şi vorbiţi cu soldatul care patrulează în faţa uşii. Alegeţi primul răspuns şi primiţi codul pentru containerul albastru. După ce l-aţi deschis cu combinaţia 0451, folosiţi terminalul de siguranţă. Nume utilizator: Satcom. Password: Unatco_001. Cu ajutorul terminalului puteţi deschide acum cambuza din faţa containerului.

Care este codul pentru terminalul de siguranţă de la intrare?

La intrarea principală spre Statuia Libertăţii, care se află spre est, ajungeţi din nou în terminalul de siguranţă. Nume utilizator: nfs001. Password: Smashthestate. Intraţi acum în statuie. În stânga, lângă scară, se găseşte o gură de ventilaţie pe care trebuie să o deschideţi. După ce o luaţi la intersecţie spre stânga, prin această gură de ventilaţie ajungeţi într-o încăpere din care îndepărtaţi toate obiectele. Mergeţi mai departe prin canalul de ventilaţie. Ajungeţi acum la o încăpere, a cărei ieşire este blocată de nişte lăzi de metal.

Cum trec peste lăzile de metal?

Puneţi găleata de gunoi în faţă şi urcaţi-vă pe ea. Când vă aflaţi pe prima ladă, luaţi găleata şi puneţi-o în faţa lăzii următoare. Puteţi astfel trece astfel peste toate lăzile.

Nu încap în nişa de sub tavan.

Dacă tavanul este prea jos pentru a putea sări, ghemuiţi-vă mai întâi şi apoi săriţi.

Cum să păcălesc camera de supraveghere?

În camera alăturată veţi da peste o cameră de supraveghere şi peste un termi-



ISTERIE ÎN MASĂ Grenadele cu gaz fac inaccesibil un spaţiu mare. Cel ce intră în nor rămâne inapt de luptă o perioadă lungă de timp.

nal. Aşezaţi-vă sub cameră şi fugiţi la terminal în clipa când camera se îndreaptă spre cealaltă direcţie. După ce aţi accesat terminalul, camera nu vă mai vede. Cu ajutorul terminalului, deschideţi uşa de la celula lui Hermann. După o scurtă discuţie, daţi-i pistolul dvs.

Cum ridic bani de la bancomat?

Întors în hala principală, tastaţi contul 230023 şi PIN-ul 4558 în automatul bancar. Fugiţi apoi pe scări în sus, până când daţi peste şeful teroriştilor. Răspundeţi în timpul discuţiei cu cea de-a doua alternativă.

Conducătorul este arestat. Ce fac acum?

Părăsiţi Statuia Libertăţii şi luaţi-o spre nord. La cel de-al doilea debarcader intraţi în coliba de lemn şi vorbiţi cu bătrânul. După ce terminaţi discuţia, săriţi în apă şi scufundaţi-vă până la vasul de pe fundul mării. Cu unul sau două şperacle, în funcţie de aptitudini, deschideţi cambuza şi intraţi în interiorul navei. Goliţi lăzile, urcaţi la suprafaţă şi mergeţi pe uscat spre sud-est.

Cum rezolv enigma din buncăr?

Coborâţi rampa care duce spre buncăr şi ajungeţi la un stivuitor. Partea din spate a încăperii este blocată de fulgere. Aveţi acum trei posibilităţi de a ocoli obstacolul. A: luaţi costumul de protecţie care atârnă la intrare şi treceţi prin fulgere. B: "lucraţi" puţin la panoul de siguranţă pentru a dezactiva curentul. C: apăsaţi butonul pentru stivuitor şi urcaţi pe platforma acestuia, pentru a sări peste generator. Soluţia C este cea mai bună, căci nu aveţi nevoie de nici o unealtă şi nu vă răniţi deloc. De cealaltă parte se găsesc câteva upgrade-uri pentru arme. Urcându-vă pe lădiţa de metal, treceţi din nou peste generator şi ajungeţi la ieşire. Acum, că aţi îndeplinit toate scopurile misiunii, puteţi merge înapoi la cartierul general. Furaţi-i soldatului de la poartă luneta pentru armele de foc.

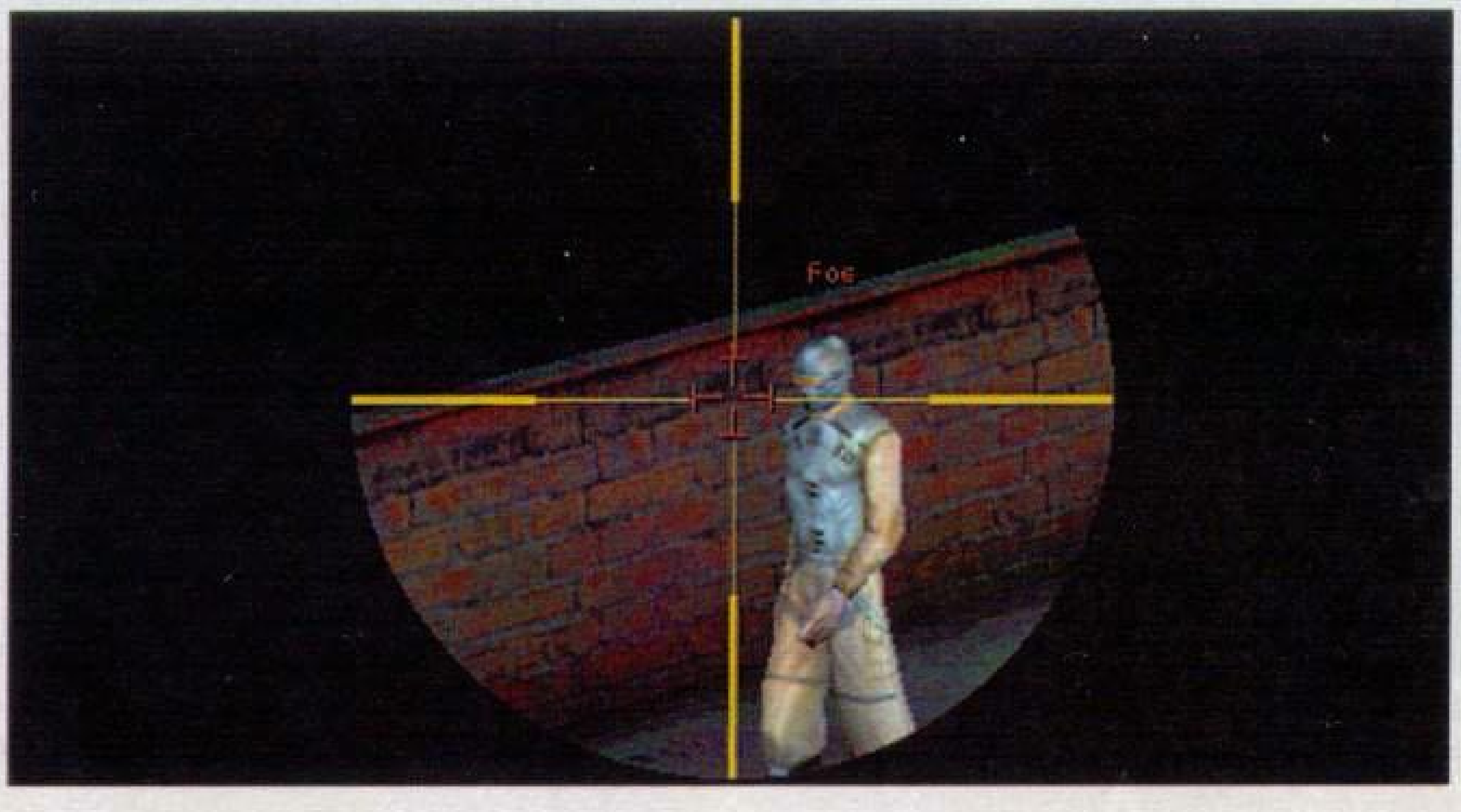
Lars Theune
t.a. Corneliu Dan



PRIETEN ŞI AJUTOR La începutul jocului, roboţii de luptă atacă toţi adversarii. Ademeniţi-i pe toţi cu îndemânare spre ajutoarele din tablă.



TREBURI DE MAGAZIONER Butonul porneşte stivuitorul. Fugiţi repede spre partea din faţă a vehiculului, pentru a fi transportat în sus. Acum ajungeţi nestingherit la generator.



MDK 2

Situaţia devine destul de complicată în MDK 2. Încercăm în continuare să vă ajutăm să nu vă pierdeţi privirea de ansamblu

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Bioware** ■ DISTRIBUITOR **Virgin Interactive** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 12 ani**

Action-adventure-ul MDK 2 se prezintă bizar şi colorat. Folosindu-vă de soluţiile noastre, vă veţi obişnui cu el foarte repede şi veţi reuşi să ajungeţi la finalul jocului.

Indicaţii generale de joc

În ce măsură sunt diferiţi Kurt, Max sau Doc?

În parte, destul de diferiţi. Dacă jucaţi cu Doc, trebuie să adunaţi tot ce găsiţi împrejur, căci misiunile sale sunt mult mai complicate decât ale celorlalte două personaje. Nu uitaţi că puteţi combina mai multe obiecte între ele pentru a obţine un alt obiect (toasterul cu pâinea prăjită, prosopul cu sosul etc.).

Kurt este rapid şi îndemânatic, putând să se folosească de paraşută pentru a executa sărituri foarte mari. Cel mai mare avantaj al său este modul sniper: folosiţi-l întotdeauna pentru a ataca adversarii de la distanţă, fără a fi descoperit. Atenţie: în modul sniper, Kurt este mai vulnerabil. Avantajul lui Max constă în puterea mare de foc pe care o are la dispoziţie, datorită faptului că poate trage cu mai multe arme simultan. În plus, el are în dotare un Magnum cu muniţie nelimitată.

Soluţii complete

Level 1: extratereştrii de pe partea cealaltă sunt protejaţi de un fel de umbrelă. Cum o distrug?

Aveţi nevoie neapărat de "Sniper Mortar". Aşezaţi-vă pe marginea platformei dvs. şi treceţi în modul sniper. Acum trebuie să ţintiţi câţiva centimetri deasupra deschizăturii în formă de pâlnie a scutului de protecţie.

Exersaţi procedeul de câteva ori la rând, pentru a vă obişnui cu traseul grenadelor. După ce aţi distrus umbrela protectoare, puteţi elimina toţi alienii de pe platforma dvs. şi apoi plutiţi pe partea cealaltă.

Când sunt în modul sniper, pot să mă feresc de rachetele inamice?

În modul sniper, acest lucru este aproape imposibil. Vă puteţi feri de rachete sărind înapoi în tunelul prin care aţi venit. Apoi săriţi din nou sus şi atacaţi. Repetaţi manevra de câte ori este nevoie, până când ţinta este distrusă.

Cum îl înving pe adversarul final?

La început veţi avea impresia că acesta este un adversar final extrem de puternic, însă el poate fi învins destul de uşor, după ce vă daţi seama care-i trucul. Pentru a-l doborî, trageţi în cele patru mingi din apropierea centrului, iar în încheiere trageţi în mingea din mijloc. Apoi, trageţi în pilotul navei de trei-patru ori, ca să iasă din navă. După ce l-aţi scos afară, puteţi să-l învingeţi în lupta corp la corp. Luaţi

Principii

Respectând următoarele şase reguli, jocul devine vizibil mai uşor.

Săriţi constant şi folosiţi-vă de paraşuta lui Kurt pentru a vă feri de proiectilele adversarilor.

Fugiţi în zig-zag când vă aflaţi în modul sniper, pentru a evita rachetele şi a nu fi nevoiţi să renunţaţi la ţintit.

Nu încercaţi să distrugeţi întotdeauna toţi adversarii. De multe ori este de ajuns să sprintaţi pe lângă extratereştri pentru a ajunge la etapa următoare.

Luaţi la ultima încercare un personaj al cărui control îl stăpâniţi cel mai bine.

Adunaţi pe parcursul jocului toate obiectele posibile. Folosiţi obiectele (de exemplu, medi-pack-urile) doar când este neapărată nevoie. Este bine să vă faceţi provizii pentru zile negre.

Salvaţi jocul (F6) cât mai des posibil.



CHINUL ALEGERII Alegeţi personajul pe care l-aţi controlat cel mai bine în decursul jocului anterior.



ORICE ÎNCEPUT ESTE GREU La începutul jocului vă acomodaţi cu toate funcţiile. Este important, mai ales pentru începătorii MDK.



FĂRĂ ALIMENTARE Distrugeţi în marele areal din nivelul 2 transformatoarele din buncăre. Altfel vor fi aduşi în luptă noi extratereştri.

Super Chaingun-ul şi Dummy-ul când coboară pilotul. El se ia după Dummy şi puteţi să-l distrugeţi foarte uşor de la distanţă.

Level 2: în prima încăpere se află o mulţime de extratereştri. Cum ies repede de acolo?

Fugiţi în cele două peşteri cu turnurile defensive pe tavan. Distrugeţi-le pe amândouă pentru a se deschide o uşă. Ca să fugiţi pe acolo, trebuie să trageţi în încuietoare. Luaţi mai întâi toate armele din cameră. În cele două peşteri din care năvălesc extratereştrii se află ascunse câteva baterii. În arealul imediat următor trageţi în pereţii care vă blochează drumul. Nu vă faceţi griji pentru micuţii extratereştri, ci urmaţi-vă netulburat drumul.

Trebuie să distrug toţi extratereştrii din navele de atac?

În buncăre există trei transportoare, prin care intră în areal tot mai mulţi alieni. Distrugeţi mai întâi aceste transportoare şi apoi aveţi grijă de extratereştrii care au fost deja teleportaţi. Adunaţi apoi toate armele şi fugiţi prin uşa cu semnul de întrebare (ea se deschide doar după ce aţi eliminat toţi extratereştrii).

Cum scap de adversarul final din nivelul doi?

Înainte de a ajunge la "şeful de nivel", trebuie să fugiţi printr-un tunel cu şase tunuri laser. În încăperea unde se află adversarul final găsiţi arme şi "health" în părţile laterale, precum şi o pompă de gaz pentru "jet pack". Pompaţi gaz regulat. Pentru a-l distruge pe boss, trebuie să trageţi în toate părţile arzătoare. Atunci el se descompune în cinci bucăţi. Feriţi-vă de razele orizontale şi verticale. Pentru a vă feri de cele orizontale, rămâneţi pe marginile laterale când razele se află deasupra dvs. Folosiţi-vă de jet-pack pentru a vă feri de ele la timp. În final, vă atacă o "mini-copie" a adversarului final, însă nu vă fie frică de el: doar razele pot să vă rănească.

Level 3: cum să combin obiectele pe care le-am găsit la începutul nivelului trei?

Luaţi pentru început cele două Mr. Fizzy din frigider, apoi luaţi prosopul şi cele trei sosuri din spatele barului. Acum, treceţi prin uşa dublă în hala cu trei porţi. Intraţi pe cea din mijloc. La spălătorie mai găsiţi încă două prosoape. Combinaţi-le cu cele trei sosuri pentru a face nişte cocktailuri Molotov. Folosiţi acum toaleta. Adunaţi ţeava şi uscătorul de păr. Nu uitaţi



ATENŢIE Dacă vă apropiaţi prea mult de gaura din perete, o mănuşă de box vă plezneşte direct în nas.



CÂINII ZBURĂTORI Max este un fan al "jet-pack-urilor". Înainte de a vă da drumul, căutaţi întotdeauna o staţie de reîncărcare în apropiere.

să vă spălaţi pe mâini! În spatele uşii din dreapta dvs. se află o bandă de lipit. Combinaţi ţeava cu uscătorul pentru a obţine un aspirator de frunze. Aveţi nevoie de el în următoarea cameră. Cu ajutorul acestuia îi trimiteţi pe alieni în direcţia plantei carnivore. După ce planta i-a înghiţit pe toţi, primiţi un toaster atomic.

Eu sunt "Chuckleberry-Finn", peştele. Încotro să înot?

Mergeţi de-a lungul zidului din dreapta. Înotaţi mai departe până vedeţi un tunel cu două mine laser. Înotaţi pe lângă ele, căci tunelurile se termină în apropierea unui peşte inamic. Aşteptaţi ca peştele să treacă de două ori. Acum, mergeţi mai departe prin tunelul cu butonul roşu pe podea.

Cum îl înving pe adversarul final din nivelul trei?

Pentru a-l învinge, trebuie să activaţi întrerupătorul cel mare, aflat pe cealaltă parte a încăperii. Păşiţi pe butonul roşu în clipa în care boss-ul este în apropierea curentului energetic. Când îl auziţi rostind "Attack the brain right", întoarceţi-vă spre el şi aşteptaţi să săriţi peste raza de curent. La un "Attack the brain left", săriţi ca nebunii de jur împrejur, în direcţii diferite, până explodează bucata de creier. Utilizaţi teleportorul din apropierea intrării de câte ori este nevoie. La intrare se află un Mr. Fizzy pe care îl luaţi cu dvs.

Cum îmi creez pantofii magnetici?

Când deschideţi "air concealer"-ul şi apare imponderabilitatea care vă absoarbe, vărsaţi acvariul peste cap. Fugiţi peste magnet şi combinaţi-l cu banda de lipit. Astfel obţineţi pantofii magnetici.

Level 4: la începutul nivelului, cum scap de cei trei bifşi? Scutul sniper nu ţine îndeajuns pentru a-i distruge pe toţi trei.

Scutul vă protejează o perioadă de atacurile cu rachete ale celor trei bifşi care patrulează, însă nu ţine prea mult. De aceea, trebuie să vă mişcaţi repede. Trageţi în ochii de pe catarama de la centura bifşilor. Pentru a-l distruge pe bif-ul din colţ, intraţi în câmpul liber. După ce i-aţi distrus pe toţi, puteţi aduna "super chaingun"-ul şi "medkit"-ul. De îndată ce aţi curăţat arealul, mergeţi prin fereastra de sticlă (trageţi în ea). Indicaţie: postaţi-vă la intrare, în faţa ferestrei încă întregi. Luaţi un bif în colimator cu sniper-ul şi începeţi să trageţi. Astfel, nimeriţi bif-ul drept în ochi şi spargeţi şi fereastra.



MICI ORORI În nivelul 3 puteţi combina uscătorul de păr cu ţeava şi obţineţi un aspirator de frunze. Cu el puteţi catapulta alienii spre planta carnivoră.

Cum utilizez mingile "vortex" pentru a ajunge la etajele superioare?

Mingile "vortex" au pistele lor proprii de zbor. Alegeţi mingile în aşa fel încât să puteţi sări peste ele pentru a ajunge sus. Primele trei se mişcă în sus şi în jos. Opriţi mingile (trageţi cu sniper-ul) exact în locul din care vă puteţi continua săriturile în sus. Este destul de greu şi veţi avea nevoie de ceva exerciţiu. Dacă nu le-aţi oprit în locul potrivit, mai trageţi încă o dată pentru a le reporni. Dacă cercetaţi toate nişele de sus în jos, găsiţi un camuflaj.

Cum îl eliberez pe Max la finalul nivelului?

Trebuie să-l nimeriţi pe adversarul final de trei ori în fiecare ochi pentru a-l învinge în primul din cele trei locuri de luptă. În două dintre ele trebuie să treceţi în modul sniper, deci pregătiţi-vă pentru acţiuni side-step pentru a vă putea feri la timp. După ce l-aţi eliberat pe Max din mâinile lui Schwang (patru focuri ajung), trebuie să-l eliminaţi definitiv pe Schwang. Pentru aceasta trebuie să nimeriţi butonul de pe perete în modul sniper. Trageţi doar când Schwang se află în imediata sa apropiere. După ce aţi mai adunat câteva sniper-shields, folosiţi-le acum, căci oricum nu le puteţi lua în nivelul următor.

Level 5: ce trebuie să fac în încăperea cu laserele?

Pentru a deschide grilajul din podea, trebuie să distrugeţi computerele din cele patru colţuri. Pentru aceasta, postaţi-vă în faţa monitoarelor. Fiţi atent la lasere şi încercaţi să săriţi peste cel mai de jos. După ce aţi deschis grilajul, intraţi şi mergeţi mai departe. Trageţi în cele câteva grilaje care urmează până ajungeţi la etajul inferior. În drumul dvs. spre adâncuri, fiţi mereu atent la încăperile cu grilaje. În multe din ele se află arme sau baterii. Indicaţie: nu trebuie să eliminaţi întotdeauna toţi alienii. Fugiţi, dacă puteţi, pe lângă ei în următoarea cameră.



UN VIITOR STRĂLUCIT În nivelul 5 trebuie să săriţi jos în acest loc (atenţie la razele laser!). Înainte de a vă continua jos drumul, trebuie să distrugeţi cele patru computere din colţuri.

Micii roboţi din nivelul 5 sunt extrem de rapizi. Cum să-i nimeresc?

Să trageţi în ei nu prea are sens, doar dacă se află încă la depărtare. Altfel, fugiţi spre ei cât puteţi de repede şi, chiar înainte să vă atace, săriţi în sus. Cei mai mulţi dintre ei vă ignoră de îndată ce aţi ieşit din câmpul lor vizual.

Ajutor, podul de la capătul nivelului 5 se rupe!

Dacă aveţi cel puţin 15 galoane de combustibil în "jet pack", puteţi sări peste pod când acesta se rupe. Zburaţi spre următoarea bucată de pod, înspre baterie. Trageţi de aici în partea cealaltă, săriţi pe ţeava mare şi mergeţi prin uşa din apropiere. Păstraţi în orice caz ceva stocuri de combustibil în rezervor.

Combustibilul de la "jet pack-ul" meu nu ajunge. Mai există vreun alt drum peste pod?

Există, dar este foarte greu de parcurs. Mergeţi cu spatele spre pod şi lăsaţi-vă să cădeţi pe ţeava cea mare dedesubt. Săriţi apoi în jos spre dărâmăturile de pe partea stângă. Exact în locul în care urmează să săriţi se află un "roboţel". Eliminaţi-l. După câteva ţopăituri peste alte patru bucăţi de dărâmături, trebuie să săriţi pe prima formaţiune în formă de piston din mijloc. Pentru a sări de pe prima pe cea de-a doua, aşteptaţi până când prima se află deasupra celeilalte. Mergeţi tot aşa până apar doi bottrocks. După ce l-aţi terminat pe primul, fugiţi spre rampa care duce spre o altă ţeavă mare. Acum i-a venit rândul celui de-al doilea bottrock. Eliminaţi-l şi mergeţi spre uşa care duce la adversarul final.

Cum îl înving pe răul Max în level 5?

Cel mai simplu mod de a-l învinge este de a controla bateria de maşină care se află într-o mică nişă în "rachetă". Evitaţi lupta corp la corp. Indicaţie: dacă intraţi în Max, damage-ul este mai mic decât dacă v-ar nimeri cu arma. În afară de asta, pentru un moment sunteţi invizibil pentru el. Folosiţi-l pentru a trage în Max. Luaţi toate armele pe care le găsiţi împrejur. Cele mai bune pentru lupta de aproape sunt shot-gun-urile. Când energia lui Max ajunge în domeniul roşu, el fuge spre platformă. Folosiţi acum "guided missiles". Dacă aveţi nevoie de forţe proaspete, trebuie să fugiţi înapoi spre nişa cu bateria, de îndată ce Max ridică scutul de protecţie.

Level 6: cum dezactivez bomba nr. 3?

Generatorul de la bomba 3 are şase inele:

Întrerupătorul 1 (primul inel):
platforma de sus, butonul din mijloc

Întrerupătorul 2 (al doilea inel):
în stânga, pe o ieşitură

Întrerupătorul 3 (al treilea inel):
platforma de sus, butonul din dreapta

Întrerupătorul 4:



FINALA Adversarul final este o clonă fidelă a lui Max. Această baterie este cheia victoriei, întrucât veţi reuşi doar dacă aveţi rezerve de energie mai mari.

pe podeaua din sticlă, sub rampă
Întrerupătorul 5:
platforma de sus, butonul stâng
Întrerupătorul 6:
podeaua din sticlă (nu cel de sub rampă)

Cum dezactivez bomba 4?

Bomba patru este formată din opt inele:
Întrerupătorul 1:
sus în colţul stâng (plutoniu în apropiere)
Întrerupătorul 2:
în dreapta, lângă lăzile cu logo-ul radioactiv şi rocket underwear
Întrerupătorul 3:
în apropierea unei cutii în colţul drept
Întrerupătorul 4:
în stânga, la cutia de culoare închisă
Întrerupătorul 5:
în apropierea peretelui (lăzile mici în cerc)
Întrerupătorul 6:
în partea dreapta a încăperii, vizavi de uşă
Întrerupătorul 7:
uitaţi-vă pe cablu în sus pentru a descoperi butonul. Trageţi cu o felie de pâine albă în el, pentru a-l dezactiva.
Întrerupătorul 8:
în apropierea cutiei cu "rocket underwear", în dreapta cablului



CURATĂ INGINERIE Când Doc apasă butonul, el va fi absorbit. Legaţi magneţii cu banda de lipit. Obţineţi astfel nişte pantofi magnetici care vă vor ţine lipit pe podea.

Level 7: adversarul final din nivelul 7 este un adevărat dur. Cum să-l îngenunchez?

Adunaţi cele 50 puncte de sănătate şi fugiţi pe drumul spre platforma rotundă. Într-una dintre colibe se află un sniper-shield, iar în alta un "super chaingun". Lăsaţi cele 50 puncte de sănătate în fiecare colibă, până când veţi avea într-adevăr nevoie de ele. Acum trebuie să trageţi în toate punctele arzătoare ale navei. Atenţie, în unele din ele trebuie să trageţi de mai multe ori. Cu "super chaingun"-ul eliberaţi drumul de bottrocks. După fiecare val de adversari, nava zboară în jos. Acesta este cel mai bun moment pentru a descoperi punctele sensibile ale navei.

Level 8: ce trebuie să fac în faţa maselor de extratereştri care sunt aruncaţi la început din navele spaţiale?

Sunteţi la drum împreună cu Max. Încercaţi să vă încărcaţi toate mâinile cu arme. Fugiţi spre extratereştri şi trageţi cu toate cele patru guri de foc. Cu puţin înainte de a ajunge la el, întoarceţi-vă brusc spre dreapta sau spre stânga şi fugiţi de acolo. Săriţi non-stop. După ce aţi fugit câţiva metri, întoarceţi-vă şi atacaţi din nou. Repetaţi manevra până aţi scăpat de toţi. În acest areal se află o mulţime de arme ascunse, de care veţi avea nevoie. Pentru a vă feri de focurile navelor, folosiţi-vă de ieşiturile din pereţi şi ascundeţi-vă sub ele.

"Jet-pack"-ul nu ţine atât cât să nu cad în adâncuri!

Fiindcă acesta este un "atom jet pack", el se încarcă automat în camera albastră. Nu aveţi voie să-l folosiţi în timp ce se încarcă. Va fi nevoie să-l reîncărcaţi de mai multe ori, căci aveţi destul de mult de sărit. Faceţi un salt mare înainte şi folosiţi "jet pack"-ul până când rezervorul acestuia ajunge la 15-25 litri. Lăsaţi



UN TOAST PENTRU UN BUTON Nu puteţi nicicum ajunge la butonul încercuit din nivelul 6. Ţintiţi asupra lui cu toaster-ul, pentru a-l apăsa.

acum butonul de sărit pentru a reîncărca "jet pack"-ul. Exersaţi metoda în prima parte a camerei, unde săriturile nu sunt atât de grele.

Level 9: cum trec prin uriaşul labirint?

Folosiţi harta noastră pentru a trece prin labirint. După ce aţi apăsat toate butoanele, la capătul labirintului se deschide o uşă secretă. În mijlocul labirintului va trebui să eliminaţi din nou câţiva adversari. Distrugeţi spawner-ii şi bottrock-ii. Apoi luaţi "palatial locator"-ul şi teleportaţi-vă înapoi spre prima parte. Ajuns aici, mergeţi prin deschizătura din partea de sus a încăperii. În final, treceţi prin tunel.

Level 10: cu care dintre cele trei personaje pot să-l înving mai uşor pe adversarul final?

La această întrebare este greu de răspuns, căci răspunsul variază pentru fiecare jucător. O recomandare de bază: luaţi personajul cu care aţi trecut cel mai uşor prin nivelele precedente. În definitiv, este o chestiune de handling. Cel care a avut cele mai multe probleme cu Doc n-ar fi bine să-l folosească tocmai acum.

Cum îl înving pe Zizzy?

Vă prezentăm o strategie folosindu-ne de Kurt. În ce priveşte lupta, Kurt este superior celorlalţi doi.
În încăperile închise are însă cele mai mari greutăţi. Folosiţi la început "super chaingun"-ul şi rămâneţi cât mai departe de adversar, astfel încât să vă puteţi feri de loviturile sale. Când "chaingun"-ul este gol, adunaţi goodie-urile dimprejur şi atacaţi din nou. Lăsaţi packet-ul cu 50 puncte health pentru mai târziu şi folosiţi-le pe cele cu 25 puncte.

Cum să mă comport când sunt în interiorul adversarului?

Sunteţi absorbit. Cu "super chaingun"-ul distrugeţi-i inima din mijloc. Trebuie să distrugeţi toate cele cinci părţi ale inimii. Dacă aveţi un camuflaj, folosiţi-l acum. Mergeţi spre plămânii din partea stângă şi cea dreaptă a zidului. Aruncaţi câte o "bilă de mortar" în găuri. După ce aţi distrus plămânii, mergeţi sus spre globii oculari. Trageţi mai întâi într-un ochi şi treceţi în modul sniper pentru a-l distruge complet. Procedaţi la fel cu cel de-al doilea ochi. Acum mergeţi spre creier. Pentru a-l distruge, trebuie să dezactivaţi biluţele dimprejur. Încercaţi să nimeriţi bilele când se mişcă mai încet (de cele mai multe ori când se află în apropierea colţurilor cerebrale exterioare). După ce le-aţi distrus pe toate, sunteţi aruncat afară (atenţie la numeroşii adversari care vor să vă ţină în loc!).

Cum distrug organele cu Max şi Doc?

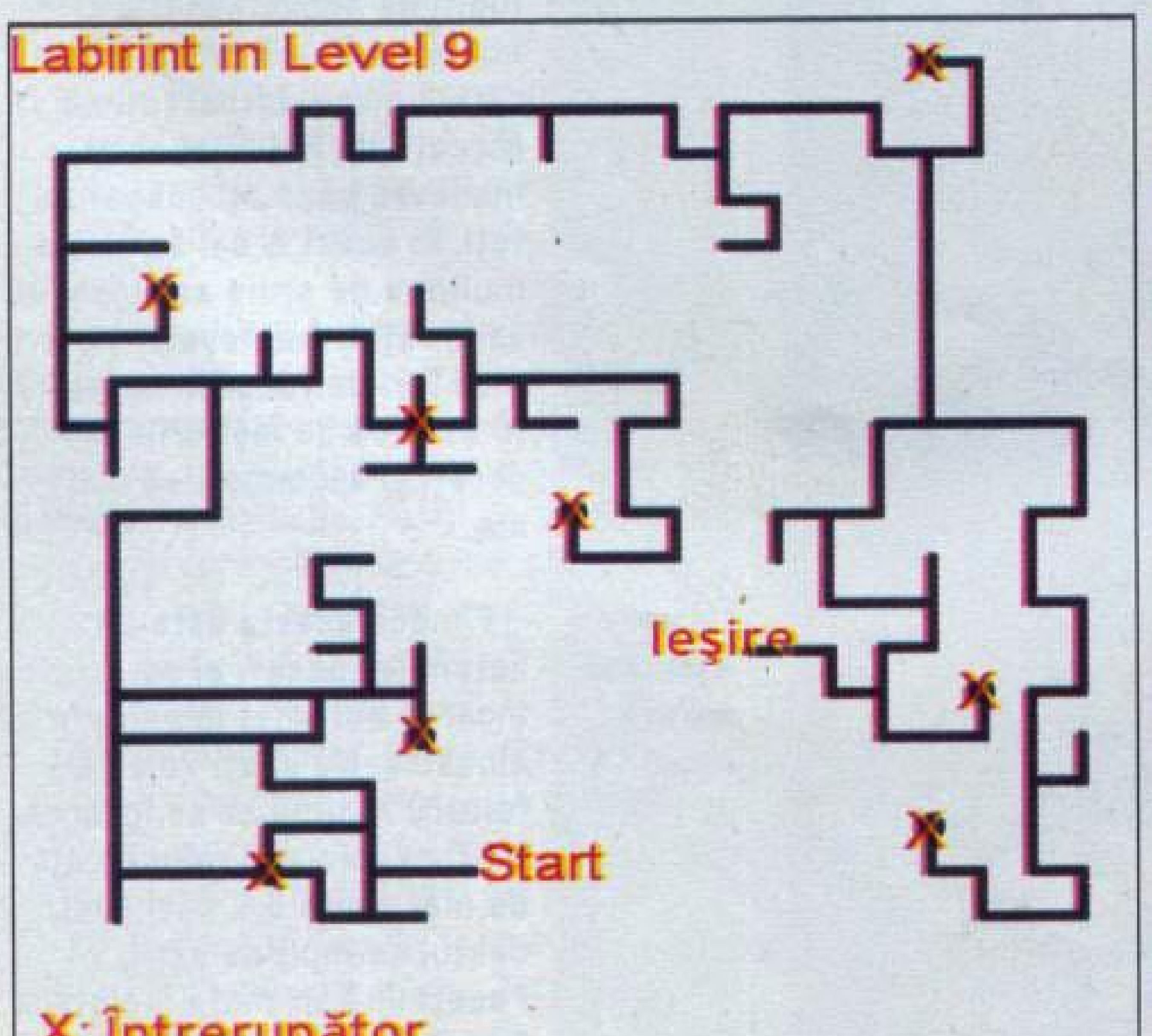
Dacă l-aţi ales pe Max, trageţi constant în organele vitale, căci ele se regenerează. La ochi, fugiţi cu un "jet pack". Dacă luptaţi cu Max pentru interiorul lui Zizzy, trebuie să păstraţi toate puştile automate. Dacă jucaţi cu Doc, trageţi în găurile globilor oculari. Cel mai bun pentru aceasta este fie aspiratorul de frunze (îl găsiţi în afara lui Zizzy), fie atomtoaster-ul. Pentru a sparge inima aveţi nevoie de plutoniu.

Unde găsesc încăperi secrete în MDK 2?

În MDK 2 există câteva secrete. Unele sunt folositoare, altele nu. Astfel, în level 5 găsiţi în camera telescopului un tablou de Russ Rice, art director-ul de la Bioware (trageţi în telescop). Mai folositor este spaţiul secret din level 7: după ce aţi activat ventilatoarele, mergeţi mai departe spre încăperea cu cele trei mingi. Stând la intrarea în camera de sus şi uitându-vă spre dreapta, descoperiţi un inel negru oval la perete. Aceasta este intrarea într-o încăpere secretă, în care găsiţi câteva grenade sniper, rachete pentru "homing sniper" şi un camuflaj.

Şi în level 4 există câteva încăperi secrete: zburaţi prin ţevile lungi şi trageţi o tură prin camerele secrete de deasupra arealului unde se află bottrock-ii cei mulţi. Folosiţi paraşuta. Puteţi fura din zbor grenadele sniper şi camuflajul.

Thorsten Seiffert
Corneliu Dan



SCHEMATIZAREA După apăsarea tuturor butoanelor din labirint (nivelul 9) se deschide o uşă secretă.


CÂTE VIEŢI ARE UN CÂINE? Max este un adevărat dur. Dacă jucaţi cu el, puteţi trage cu maximum patru arme.

Vampire: The Masquerade

Un RPG mai neobişnuit: vă dezvăluim cum puteţi intra cel mai bine în pielea personajului

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Nihilistic Software** ■ DISTRIBUITOR **Activision** ■ PREŢ **cca. 45 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 12 ani**

Ascuţiţi-vă caninii şi scoateţi-vă aripile de liliac de la naftalină. Pentru ca introducerea în complexul joc cu vampiri să vă fie mai uşoară, vă dăm câteva sfaturi pentru acţiunea din lumea medievală.

Ce trebuie să ştiu despre valorile de caracter?

Atributele personajelor dvs. sunt în strânsă legătură cu disciplinele vampirice. Ele sunt descrise mai pe larg în capitolul "Învăţăturile vampirilor". Personajul principal, Cristophe, poate fi controlat după dorinţă, căci la început are valorile egale. Dacă vreţi să faceţi din el un bun luptător, cele mai importante atribute sunt forţa, îndemânarea şi puterea de rezistenţă. Celelalte şase atribute sunt importante dacă vreţi să stăpâniţi diferitele discipline ale vampirilor. Celelalte personaje care se vor alătura trupei dvs. pe parcursul jocului au anumite atribute presetate din start. Erik este foarte puternic, însă destul de prost. Puteţi să-i îmbunătăţiţi puţin capacitatea mentală, însă este indicat să-i perfecţionaţi în continuare natura de luptător.

Are rost să-i învăţ la început credinţa?

Nu aruncaţi degeaba punctele de experienţă pe această capacitate omenească, dat fiind faptul că eroul dvs. Cristophe devine un vampir şi nu mai are acest atribut, înlocuindu-l prin fugă.

Există indicaţii la comerţ?

Alegeţi din grupa dvs. personajul cu cea mai mare valoare la manipulare. Cu cât acest atribut devine mai mare, cu atât mai bine va şti să negocieze (cumpărarea va fi mai rentabilă, iar vânzarea mai eficientă). Executaţi toate tranzacţiile prin acest caracter. Şi calcularea premiilor merită făcută câteodată. Cinci sticle de sânge sunt mai ieftine cu câţiva galbeni decât plosca cea mare cu cinci încărcături în ea.

Cum e mai bine să deplasez trupa: în modul ofensiv sau în cel defensiv?

Obişnuiţi-vă să nu deplasaţi trupa în modul ofensiv când vă aflaţi în zone civile, altfel, veţi avea permanent probleme cu paznicii. Dacă vă despărţiţi de grupă şi nu doriţi ca tovarăşii dvs. să acţioneze de capul lor, treceţi-i în modul defensiv, pentru ca ei să rămână în acel loc. Este util mai ales dacă descoperiţi nişte adversari în apropiere şi doriţi să cercetaţi înainte situaţia fără a face prea mare scandal.

La ce-i bună setarea AI-ului?

Dacă personajele au constant rezerve prea mici de sânge, deoarece folosesc disciplinele scumpe, puteţi să le daţi o mână de ajutor setând AI-ul. Activaţi în caseta "Atac automat pe discipline" doar opţiunea "vindecarea automată" şi atunci puteţi hotărî întotdeauna ce disciplină să folosească în fiecare caz în parte.

Pot să păstrez această setare a AI-ului?

Mai târziu, pe parcursul jocului, nu veţi putea lăsa la o parte aceste setări ale disciplinelor speciale. Alegeţi în caseta disciplinelor rapide ale personajului respectiv şi activaţi caseta "doar disciplinele rapide" din meniul de setare a AI-ului. Astfel puteţi avea tot timpul o privire de ansamblu asupra disciplinelor care trebuie folosite în fiecare situaţie.

Învăţăturile vampirilor

Ce trebuie să ştiu despre aceste discipline?

Vampirii se pot folosi de numeroase discipline. Însă ei nu le pot stăpâni pe toate la fel de bine, iar din această cauză trebuie să se axeze doar pe unele. Pentru a nu vă încurca prea tare, citiţi cu atenţie indicaţiile următoare.

Care este cea mai importantă disciplină?

Cea mai importantă disciplină pentru toţi vampirii este regenerarea sângelui. Personajele dvs. trebuie să ajungă să stăpânească foarte repede această disciplină, deoarece punctele vitale regenerate cresc cu fiecare nivel. Setaţi-le măcar pe nivelul trei al acestei discipline.

La ce trebuie să fiu atent în timpul învăţării?

Căutaţi neapărat în manual condiţiile necesare pentru respectiva disciplină. De regulă, o disciplină este legată în mod direct de unul sau două atribute de caracter. Verificaţi în statistica personajului care atribute sunt cele mai bune şi căutaţi apoi disciplinele care i se potrivesc. Aveţi ocazia să pregătiţi adevăraţi specialişti



PRIMII PAŞI După ce aţi început cea de-a doua viaţă ca vampir, investiţi cât mai repede în puncte de experienţă (skill points), pentru a deveni un maestru la disciplinele de băut şi de regenerare a sângelui.

în anumite grupe de discipline.

Cum trec la noi discipline?

Luptele de mai târziu devin tot mai grele şi trebuie să aveţi repede acces la discipline. Disciplinele care sunt comune mai multor personaje trebuie trecute în acelaşi câmp. Astfel, aveţi nevoie doar de o singură tastă pentru toţi vampirii (de exemplu, regenerarea sângelui poate fi trecută prima în câmp). Dacă nu aţi ocupat toate câmpurile şi alegeţi în setarea AI-ului "doar disciplinele rapide", unităţile dvs. vor folosi doar disciplinele presetate, economisind astfel preţioasele unităţi de sânge.

Trebuie să trec într-un câmp şi disciplina "bea"?

Nu, disciplina "drink" poate fi apelată cu tasta F. Nu trebuie să ocupaţi cu ea un câmp separat.

De ce câteodată lăzile sunt goale?

Conţinutul lăzilor şi cutiilor este generat la întâmplare. La cutiile care se află în apropierea punctelor de auto save puteţi să faceţi cu uşurinţă o şmecherie. Dacă nu vă place conţinutul, încărcaţi încă o dată stadiul şi deschideţi din nou cutia. Cu ceva noroc, găsiţi acum în ea un obiect mai bun.

Cât de importantă este comunicarea?

Există tot timpul situaţii în care puteţi alege între mai multe răspunsuri. De regulă, toate răspunsurile duc la acelaşi rezultat, doar că obţineţi mai multe informaţii vorbind prietenos sau diplomatic.

Care scroll-uri sunt mai importante pentru început?

Trebuie să aveţi întotdeauna la dvs. cel puţin un scroll cu "dispare în adâncuri". Cu el puteţi să scurtaţi lungile drumuri din nivel înspre oraş şi să ajungeţi mai repede în magazine. În echipamentul standard ar trebui să aveţi tot timpul şi unul sau două scroll-uri "trezire". În cazul în care un caracter se află chiar în Torpor, nu mai este atât de tragic, căci aveţi acces la inventarul său şi puteţi să-i plasaţi un scroll. Chiar dacă mai târziu vreun caracter dispune de disciplina "trezire" sau "dispare în adâncuri", este recomandabil să aveţi măcar unul sau două scroll-uri de acest fel, căci vampirii care dorm nu pot folosi nici o disciplină în acest timp.

Ce trebuie să ştiu despre obiectele neidentificate?

Valoarea obiectelor creşte foarte mult când sunt identificate. La început, trebuie să vă mulţumiţi cu un scroll de "spiritual touch", pe care îl puteţi aplica asupra obiectului pe care doriţi să-l cercetaţi. Mai târziu puteţi să-l puneţi pe unul din vampiri să înveţe această disciplină.

Este neapărat necesar să las civilii în viaţă?

Nu neapărat; în timpul turelor de cumpărături prin fierării veţi constata că unele dintre obiectele de inventar prescriu o limită atributului omenesc (de exemplu, lether armor of doom). Dacă personajul care trebuie să folosească obiectul posedă un număr mare de trăsături umane, puteţi să-i scădeţi din această valoare punându-i să omoare un cetăţean. O astfel de faptă graznică îi reduce omenescul de fiecare dată cu cinci puncte.



FII PREGĂTIT Inelul poate fi recunoscut doar după o privire foarte atentă.

Ce este cu lumina zilei?

Prima confruntare cu lumina zilei o veţi avea în Viena şi veţi observa că ea dăunează vampirilor. În timpul nivelelor fiţi atenţi la razele de lumină şi staţi la distanţă de ele. Când vă aflaţi în astfel de locuri, controlaţi atent fiecare vampir în parte până treceţi, căci AI-ul colegilor nu ţine seama de lumină. Dacă sunteţi îndemânatic, puteţi să atrageţi adversarii în lumină pentru a vă uşura lupta.

Nu găsesc nici un obiect!

Întotdeauna durează ceva timp până când obiectele pe care adversarii le pierd în luptă ajung pe podea . Aveţi puţină răbdare şi plimbaţi camera prin încăpere cât mai încet şi atent. La intervale regulate, obiectele greu de recunoscut clipesc scurt, astfel încât le puteţi observa. Căutaţi cu atenţie şi în dulapuri şi pe rafturi, căci puteţi trece uşor cu vederea un inel sau o punguţă cu bani. La fel de ascunse sunt şi manetele şi butoanele. Lăsaţi-vă ceva timp pentru a cerceta cu atenţie încăperile. Folosiţi eventual o făclie.

E bun la ceva inelul de protecţie pentru gât?

Acest mic obiect pe care puteţi să-l cumpăraţi de la fierar îşi merită toţi banii. Echipaţi toţi membri grupului cu ele şi vor fi "ciupiţi" mai rar de adversari.

Cum să rezolv cel mai bine problema cu salvatul?

Tocmai acum se lucrează la un patch care să permită salvarea jocului în orice



UNDE ESTE PARASOLARUL? Chiar dacă efectele grafice arată frumos, protejaţilor dvs. nu le prieşte plimbarea prin lumina soarelui.

moment. Până când apare acesta, procedaţi în felul următor: după ce aţi curăţat un loc de adversari şi nu ştiţi ce vă aşteaptă mai departe, mergeţi spre ultimul punct de salvare. Acest lucru este recomandabil mai ales înaintea luptelor contra adversarului final. Cel mai uşor este să construiţi un portal spre locul dvs. de odihnă, căci acolo puteţi salva oricând.

Cu ce arme să lupt?

Când cumpăraţi o armă, fiţi atent nu numai la valoarea de damage, ci şi la viteza ei. De regulă, armele mai rapide sunt mai bune, deoarece loviţi mai des cu ele. Armele de distanţă sunt mai critice: au efect bun, însă li se termină muniţia prea repede. Un personaj echipat cu asemenea arme trebuie să poarte întotdeauna la el şi o armă alternativă.

Introducere în joc - Praga

Cum pot să-mi îmbunătăţesc echipamentul de start?

Străbateţi străzile Pragăi şi căutaţi butoaie pe care le puteţi distruge. De multe ori, în spatele lor se află ascunse tot felul de obiecte pe care le puteţi transforma în monezi sunătoare. După ce primiţi o nouă misiune, căutaţi din nou butoaiele, căci acestea sunt regenerate de joc. În bar primiţi pe gratis, la începutul jocului, şi o băutură vindecătoare.

Are rost să-i fac vrăjitoarei vizite regulate?

Desigur. Mai ales la începutul jocului, ea are tot timpul informaţii suplimentare şi câteodată şi câte un obiect pentru Cristophe (de exemplu, o scrisoare de la Anezka).

Trupei mele i se termină prea repede sângele. Ce să fac?

Există o metodă bună de a reîncărca rezervele de sânge. La începutul fiecărei misiuni, căutaţi în nişele din jurul



RAT 'N' ROLL Nu vă ruşinaţi să prindeţi micuţele rozătoare.

The Jihad

Vampirii nu duc o viaţă prea liniştită. Vă arătăm cum să vă păstraţi avantajele în luptă şi să ajungeţi la victorie.

Înainte de a o lua orbeşte prin încăperi, staţi puţin în loc şi folosiţi camera video. Puteţi astfel scăpa de surprize neplăcute.



TE-AM PRINS De data aceasta grupa a avut noroc şi a observat la timp cei trei agenţi Tremere.



AŞA NU! Dacă năvăliţi aiurea într-o încăpere, aveţi puţine şanse, după cum se vede aici.

Când trupa dvs. este formată din minim două personaje, puteţi trece la nişte planuri strategice. Este mai bine să atacaţi adversarii din două sau mai multe părţi deodată. Un adversar poate lupta doar într-o singură direcţie şi, de aceea, poate fi nimerit mai uşor din cealaltă parte.



ÎNCONJURAT Agentul Tremere este "încălzit" din toate părţile şi este învins foarte repede.

Mai greu este când aveţi de-a face cu mai mulţi adversari deodată. Nu fugiţi frontal spre ei, ci postaţi-vă oamenii în semicerc. Cu câteva din personajele proprii puteţi atrage adversarii unul câte unul în capcană.

Pentru a nu pierde privirea de ansamblu în învălmăşeala luptei, perspectiva "bird eye" este cea mai bună setare a camerei. Puteţi astfel reacţiona mai repede la mişcările adversarului.

În lupta contra mai multor adversari, disciplinele de stăpânire de sine se fac remarcate. Folosiţi disciplina "comandă" pentru a controla fără primejdie corpul unui adversar şi de a-l ataca cu el pe ceilalţi, înainte de a intra dvs. în luptă.

Învăţaţi-o cât mai repede pe Serena taumaturgia focului. Disciplina pe care o va obţine vă va fi de folos în luptele viitoare.

Când un adversar este lovit, acesta încearcă să o ia la fugă. Nu-l urmăriţi imediat, căci s-ar putea să vă atragă într-o capcană. Aşteptaţi până se retrage într-un colţ şi atacaţi-l abia atunci.

Indicaţie: adversarii care o iau la fugă pot fi goliţi de sânge fără probleme. Dacă îşi dau duhul în timpul "operaţiei", ei nu-şi pierd partea umană.



HAI ODATĂ! După colţ mişună patru adversari. Atrageţi-i pe rând.



FĂRĂ IEŞIRE Ghinion pentru vampirul Tremere. Din acest colţ nu mai poate scăpa.

fierăriei. Acolo, puneţi mâna pe patru şobolani care vă asigură patruzeci de unităţi de sânge. Când începe o nouă secvenţă de joc, repetaţi vânătoarea de şobolani. O metodă mai bună este vizita la mănăstire. Aici, puteţi suge sângele tuturor călugărilor, fără nici un fel de probleme. Păstraţi această sursă de sânge. Rezervele de sânge ale călugărilor se refac cu timpul, astfel că puteţi face din mănăstire un restaurant cu autoservire.

Pot să beau sânge şi de la paznici?

Cu paznicii este mult mai greu să ajungeţi la mult râvnitul suc al vieţii. Căutaţi un paznic care stă chiar lângă o poartă, astfel încât să o puteţi lua la fugă în cazul unei ratări. Când vă întoarceţi la locul unde se află acesta, incidentul precedent a fost deja uitat.

Stefan Weiß
Corneliu Dan

Misiunile din Praga

Dacă aveţi probleme cu unele misiuni din Praga, aici găsiţi câteva indicaţii utile la cele mai complicate chestii din prima parte.

Misiune: recuperarea fragmentului Nod
La etajul trei al mănăstirii se află o figurină la scara cea mare, de la care trebuie să luaţi cheia de pe osul de la mână.



BINE ASCUNS Trebuie să vă uitaţi cu atenţie, pentru a recunoaşte cheia de pe deget.

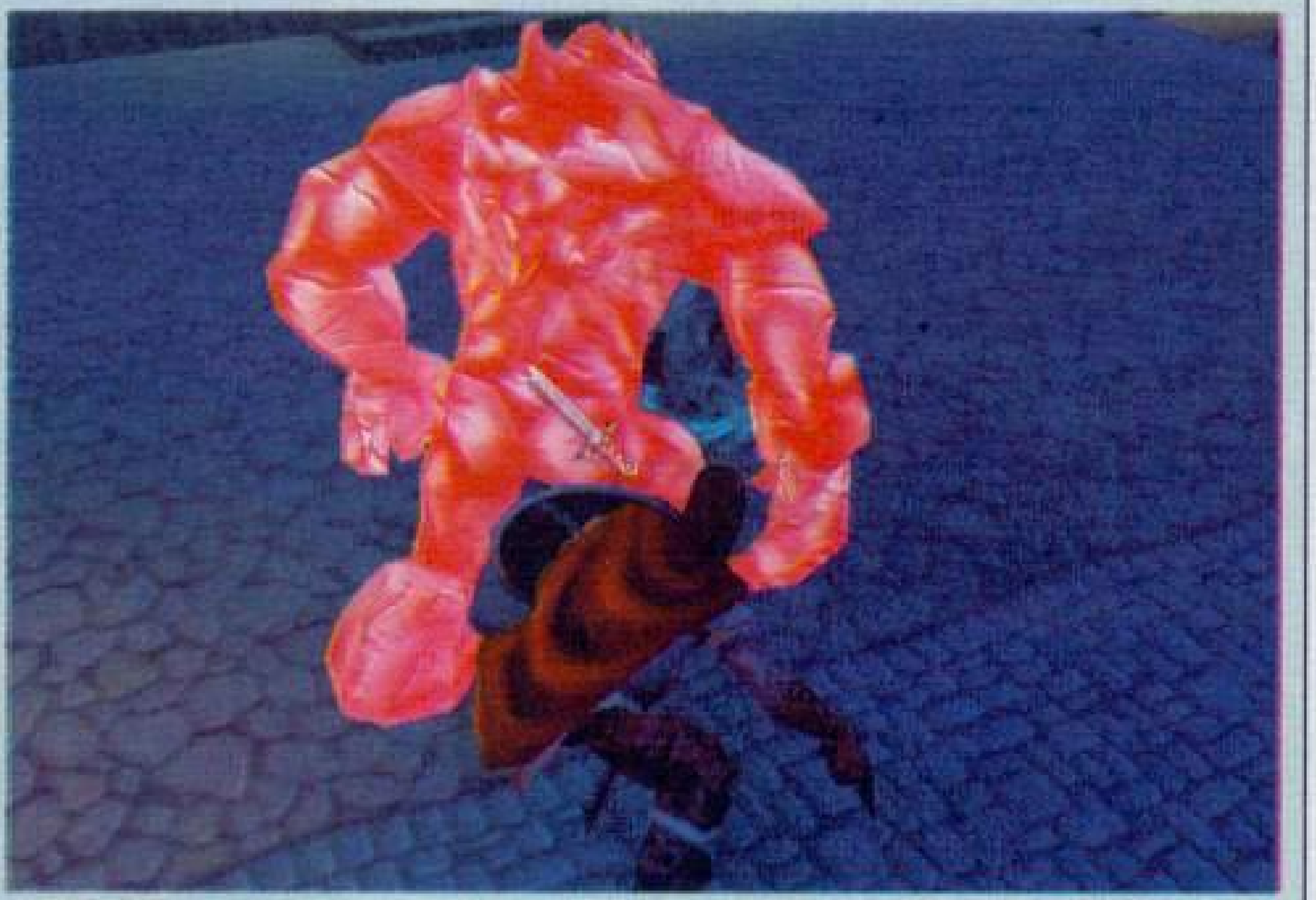
Lupta cu călugărul Mercurio este primul obstacol adevărat peste care trebuie să treceţi în joc. Cea mai periculoasă este respiraţia sa otrăvită. Trebuie să-l atacaţi din două părţi diferite, pentru ca măcar un coechipier să rămână neatins.



CAPCANA Fugiţi în jurul lui Mercurio pentru a-l ataca din spate.

Misiune: omorâţi golemul.
Dacă aveţi probleme cu golemul din cartierul de nord, încercaţi următorul truc: fugiţi pe lângă monstru şi intraţi în cimitir. Căutaţi-l acolo pe Josef şi conversaţi cu el. Când vă întoarceţi apoi la golem, aveţi nevoie doar de două-trei lovituri pentru a-l distruge.

Misiune: aduceţi-i lui Josef sângele unui predecesor.
Soluţia este destul de simplă: mergeţi înapoi la universitate şi vorbiţi cu Ecaterina. Ea se declară de acord să vă dea o cupă cu sângele ei pentru Nosferatu.



DISPARI! Atacaţi neapărat din două părţi golemul din cartierul evreiesc.

Misiune: găsiţi caseta cu relicve.
În tunelurile lui Nosferatu vă aşteaptă cu puţin înainte de ieşire o mică ghicitoare. Dacă aţi intrat în labirint (Tunelul Josef 3), fiţi atent la marcajele colorate de deasupra uşii şi respectaţi următoarea ordine: Mergeţi de la intrare (marcajul albastru) pe trepte în jos şi apoi prin poarta marcată cu roşu. La următoarea cronică a lui Cain urcaţi treptele şi treceţi prin poarta galbenă. Treceţi apoi prin coridorul marcat cu verde. Mai citiţi încă o cronică - indicaţia cu inundaţia vă lasă deja să bănuiţi: luaţi-o prin coridorul marcat cu albastru. Luaţi şi citiţi şi ultima cronică şi părăsiţi labirintul prin poarta cu marcajul portocaliu (scara din dreapta). Aţi ajuns la ţintă.



EXORCISMUL Încercuiţi-l pe Vaclav şi nu va avea nici o şansă contra micuţei dvs. trupe.

Dark Reign 2

De multe ori, continuarea unui joc nu înseamnă decât o supă reîncălzită, dar cu Dark Reign 2 situaţia e alta. Vă ajutăm să vă faceţi încălzirea.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Activision** ■ DISTRIBUŢIE **Activision** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 16 ani**

O grafică încântătoare, un gameplay bun şi misiuni captivante. Ce şi-ar mai putea dori o inimă de strateg? Indicaţii! Nici o problemă. Vă vom transforma într-un comandant de succes.

Sfaturi pentru comandanţii Sprawler

Asiguraţi-vă baza

Prioritatea numărul unu o constituie siguranţa bazei proprii. Folosiţi pentru asta turnurile defensive şi puneţi în spatele lor droizi de reparaţii. N-are nici o importanţă dacă uniţi sau nu turnurile cu un gard laser. Oricum, un gard laser este distrus imediat, dacă nu este apărat. Împotriva atacurilor aeriene ajung pentru început câţiva gogo, pe care îi lăsaţi în bază. Din cauza costurilor ridicate, nu prea merită să construiţi tunuri antiaeriene speciale.

Extrageţi minereuri

Puneţi câte trei colectori la o rafinărie. Dacă descoperă noi resurse de minereuri, ei construiesc la faţa locului o nouă rafinărie. Nu uitaţi să le dotaţi cu turnuri de apărare. Colectorii pe pernă de aer merită construiţi doar dacă minereurile trebuie transportate peste vreun curs de apă.

Formaţi o armată

Gogos sunt allrounder-ii autovehiculelor. Ei combină un grad ridicat de autonomie cu viteza mare, pot fi folosiţi atât împotriva atacurilor aeriene, cât şi a celor terestre şi sunt capabili să tragă şi din mers. Deoarece se pot deplasa şi pe apă, ei sunt cei mai potriviţi pentru descoperirea hărţii. Unităţile Judas sunt replica lor printre unităţile de cazarmă, deoarece atacă atât ţintele aeriene, cât şi cele terestre. Infanteria trebuie transportată însă cu navele pe apă. Sunteţi liber să formaţi grosul armatei din infanterie sau din vehicule. Veţi mai avea însă nevoie de preoţi şi de scaveri.

Reparaţii şi îngrijiri

Vehiculele sunt reparate de scaveri, fapt care funcţionează foarte bine şi în timpul luptelor. Ţineţi-i însă pe scaveri mai în spate, căci sunt o ţintă preferată a adversarilor. Ei nu se pot repara unul pe altul, de aceea aveţi nevoie - ca, de altfel, toate unităţile de cazarmă - de priester care să îi vindece. Prin reparaţii şi îngrijiri puteţi evita cu scaverii noi producţii costisitoare.

Focul prieten

Folosiţi doar cu mare grijă leviathan-ul şi tunurile de tunet. Ele produc damage pe o rază extinsă, putând avaria şi unităţile proprii. La fel, exploziile clădirilor pot afecta unităţile care se află în apropierea lor.

Folosiţi-vă de aptitudinile speciale proprii

Construiţi mai multe shreins şi daţi-i fiecăreia comenzi pentru mai multe vrăji. Folosiţi Rage pentru a întări unităţile în timpul cercetării terenului. Cea mai puternică vrajă este Eyebiter, care poate paraliza până şi cele mai puternice unităţi inamice. Utilizaţi-le mai ales împotriva turnurilor de apărare. Un upgrade la shrein nu prea merită efectuat în timpul campaniei, din cauza costurilor imense.

Luptele navale

Navele posedă, în ciuda spaţiului lor de manevră limitat, un foarte bun raport preţ - performanţe. Câteodată pot distruge baza inamică de pe mare fără a suferi pierderi, încă înainte de a reuşi să o atacaţi cu trupele de uscat. Amintiţi-vă că scaverii se pot deplasa şi pe apă, putând fi folosiţi şi aici la reparaţii.

Sfaturi pentru comandanţii JDA

Cercetaţi harta din aer

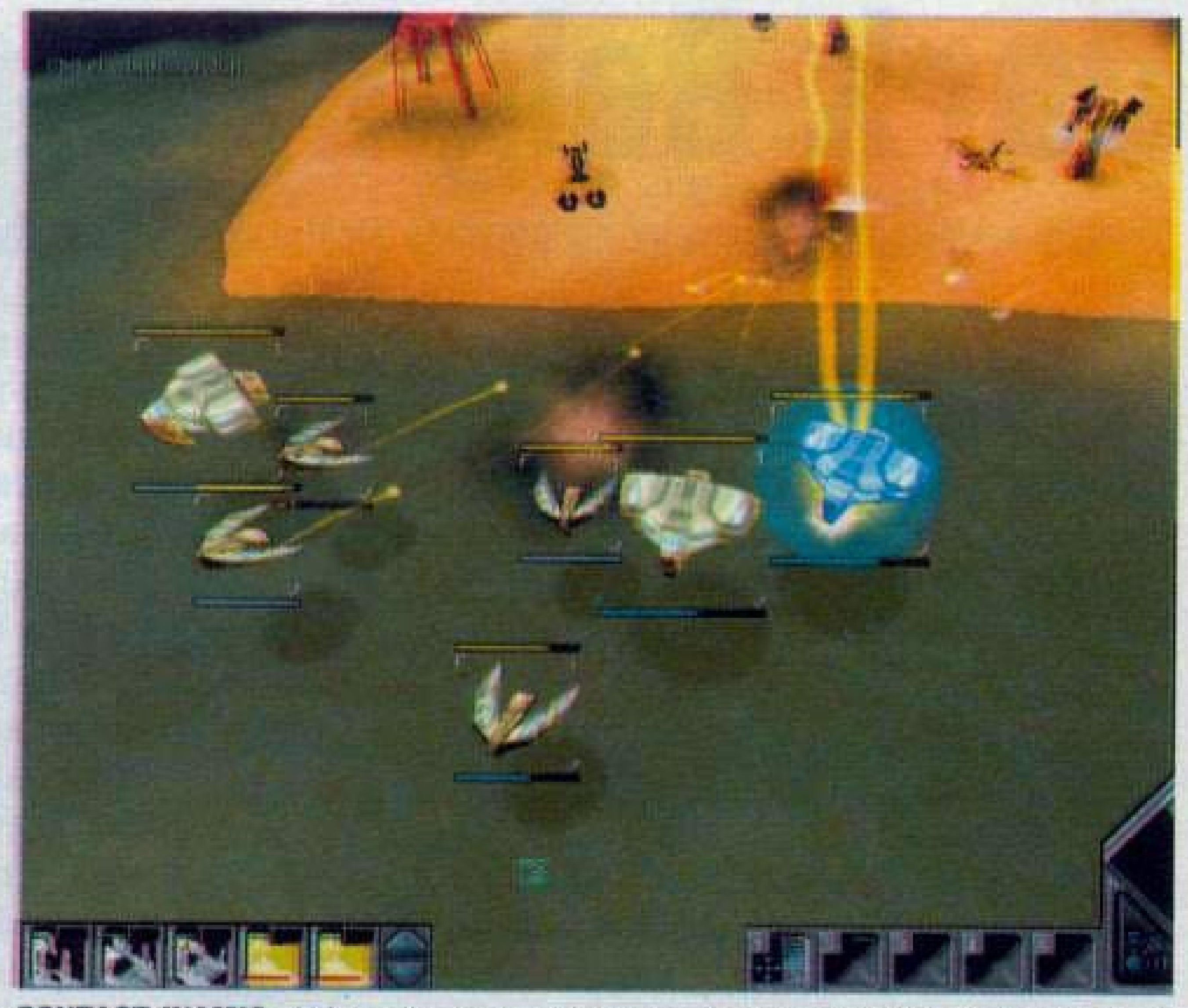
După ce aţi început extragerea de minereuri şi aţi construit o bază bine apărată cu turnuri defensive, creaţi un escadron de avioane. În timp ce descoperiţi harta, puteţi ataca unităţile disparate de infanterie şi turnurile de apărare ale inamicului care nu posedă apărare antiaeriană.



PROPRIETATE PRIVATĂ Intrarea interzisă! Construiţi un inel defensiv în jurul bazei. Puteţi plănui astfel un atac asupra bazei JDA, fără a fi tulburat de atacurile inamice.



LUPTE NAVALE Când se ajunge la luptele navale, puterea de foc a navelor Sprawler este enormă. Clădirea de pe mal o constată pe viu.



CONTACT INAMIC Avioanele JDA au descoperit un avanpost. Inamicul nu are nici o şansă împotriva superiorităţii lor, în ciuda tunurilor AA.



ALBASTRU DE FURIE Patru gogo au fost dopaţi cu Rage şi se reped asupra terenului nedescoperit.

Controlaţi starea scutului

Scuturile trupelor dvs. se regenerează atât timp cât nu se află sub atac continuu. Prin grupări şi regrupări îndemânatice, puteţi ieşi dintr-o luptă fără pierderi. Psi-tech-ii refac trupele doar atunci când scuturile au fost epuizate complet. Ei pot fi însă folosiţi şi pentru clădiri, vehicule şi unităţi de pază.

Aviaţia

Unităţile aeriene ale JDA sunt ceva mai bune decât cele ale Sprawler. Ele sunt însă foarte scumpe comparativ cu unităţile de teren. Ar fi bine să distrugeţi unităţile aeriene ale inamicului cu trupe de sol, înainte ca acestea să vă atace.

Paznici şi vehicule

JDA nu posedă allrounder-i ca Sprawler. Rover-ul echivalent gogo-ului nu poate ataca ţinte aeriene şi nici alte vehicule JDA. Pentru asta trebuie să vă bazaţi pe castigar-i sau pe paznici. Ultimii au dezavantajul că nu pot ataca ţintele la sol. Pentru luptele la sol, combinaţi marea putere distructivă a growlerelor cu flexibilitatea castigar-ilor.

Radom

Utilizaţi roboţii de atac contra trupelor inamice. Foarte importante sunt minele vulcanice, care pot produce damage mare clădirilor dacă sunt plasate chiar lângă acestea. La explozia unei mine sunt afectate şi unităţile din apropiere, deci atenţie! Pulsul electromagnetic paralizează toate vehiculele inamice, însă nu afectează infanteria, fiind astfel mai slab decât Eyebiter-ul sprawler-ilor.

Teleportorul

Utilizaţi în baza principală un teleportor, pentru a transfera rapid unităţile de pază spre avanposturi sau în baza inamicului. Teleportarea nu funcţionează la vehicule sau la unităţile de construcţie. În afară de asta, regiunea trebuie să fie deja descoperită de dvs.

Andreas Krumme
Corneliu Dan

Sfaturi de campanie

Pentru a vă ajuta şi mai mult în luptă, am adunat pentru dvs. câteva sfaturi pentru unele misiuni.

Cum pot să evit distrugerea staţiei de releu în cea de-a treia misiune Sprawler?
Distrugeţi ultima clădire a bazei JDA doar atunci când primiţi întăririle. O altă idee bună este şi aceea de a construi turnuri de apărare în jurul staţiei. Adversarul le va ataca mai întâi pe acestea şi puteţi câştiga astfel destul timp pentru îndeplinirea misiunii.

Nu pot să distrug ambele turnuri de vulturi în cea de-a şaptea misiune Sprawler.
Atacaţi mai întâi baza JDA din nord, care apără intrarea în templu. Dacă strecuraţi un V-Man în centrala de comandă, vor fi descoperite porţiuni de hartă, astfel încât puteţi identifica resursele. Pregătiţi trei-patru Eyebiter, înainte de a trece la atacul asupra turnurilor. Folosiţi ca trupă de atac cel puţin douăzeci de unităţi de infanterie. Atacaţi turnurile în timpul luptei cu Eyebiter. Va fi totuşi nevoie să executaţi mai multe atacuri pentru a distruge acest adversar extrem de puternic.

Unde este ieşirea în cea de-a treia misiune JDA?
Duceţi artefactul la locul unde aţi primit trupele chiar la începutul misiunii. Simbolul JDA vă va indica locul exact.

Artefactul din cea de-a patra misiune JDA este distrus de Sprawler.
Cercetaţi locul prăbuşirii numai după ce aţi construit complet baza şi aţi creat destule trupe.

Daikatana

O pregătire rapidă pentru călătoria în lumea fantastică din Daikatana

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Ion Storm** ■ DISTRIBUITOR **Eidos** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE APARIŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 16 ani**

**Mult aşteptatul 3D-shooter al lui John Romero are multă acţiune.
În următoarele pagini găsiţi cele mai importante indicaţii, împreună cu cheat-urile de rigoare.**

Atribute

Căror atribute să le dau valori mai mari?

Caracteristicile alter-ego-ului dvs. nu au nici un efect asupra derulării jocului. Împărţiţi punctele după dorinţă. Dacă faceţi parte din categoria celor care stau pe loc în timp ce trag, măriţi puterea şi atacul. Dacă, dimpotrivă, sunteţi un tip care mai degrabă sare ca nebunul prin nivel, atunci măriţi acrobatica şi viteza. Cea mai bună alternativă pentru jucătorul de mijloc este o împărţire egală a punctelor. Puneţi un accent deosebit pe acrobatică. De multe ori ajungeţi la secrete doar făcând sărituri uriaşe.

Cât de importantă este Daikatana?

În episodul doi primiţi, în sfârşit, Daikatana. Puneţi acum accent pe formarea puterilor ei. La început, adversarii nu constituie o problemă, pentru că ei nu au decât săbii. Când Daikatana devine mai puternică, ea se poate transforma într-un prieten de nădejde în timpul luptei. În afară de asta, economisiţi muniţie.

Am nevoie de Daikatana pentru mistere?

Nu aveţi nevoie de sabie pentru nici un mister. Rămâne deci la latitudinea dvs. cât de mult îmbunătăţiţi capacităţile Daikatanei.

Reguli generale de luptă

Cum să mă comport într-o luptă?

Dacă aveţi de-a face cu doi sau mai mulţi adversari, fugiţi întotdeauna spre un spaţiu mare, deschis. Acolo puteţi să vă feriţi mai bine de atacurile inamice. În afară de asta, la distanţă puteţi să vă feriţi de focurile adversarilor.

Nu există suprafeţe deschise pe care să fug

În cazul în care nu aveţi posibilitatea de a fugi pe o suprafaţă deschisă, rămâneţi într-o deschizătură strâmtă. În această poziţie puteţi fi atacaţi doar din faţă. Pentru asta trebuie să-i acordaţi însă Daikatanei nişte calităţi mai deosebite, căci ar dura prea mult să eliminaţi adversarii rând pe rând.



HALL OF FAME O asemenea încăpere oferă multe posibilităţi de a vă feri de atacuri. Fântâna din mijloc ar putea fi un foarte bun adăpost.

Principii

Reţineţi următoarele şapte reguli, pentru ca jocul să devină mai uşor.

Dacă doriţi să salvaţi într-un loc, însă nu mai aveţi save-games la dispoziţie, fugiţi înapoi spre startul porţiunii de nivel.

Folosiţi trusele de prim-ajutor doar atunci când este neapărat necesar. De multe ori este nevoie să fugiţi înapoi pentru a aduna muniţie, truse de prim-ajutor etc.

Dacă vă împotmoliţi la un moment dat, atunci s-ar putea să fie de vină vreun buton pe care nu l-aţi apăsat. Cercetaţi cu atenţie împrejurimile, pentru a evita acest gen de probleme.

Mergeţi în zig-zag continuu. În acest fel aveţi şansa de a vă putea feri de focurile inamicilor. Puteţi chiar sări peste unele dintre ele .

Încercaţi să determinaţi adversarii să tragă unul în celălalt. Plasaţi-vă între ei şi aşteptaţi să tragă. Dacă se nimeresc o dată, atunci trag mai departe unul în celălalt.

În unele lăzi se află explozibili. Întrucât aceştia sar în aer doar după câteva secunde de la deschiderea lăzii, daţi-vă câţiva metri în spate şi aşteptaţi explozia.

Înainte de a prelua vreo relicvă pentru acrobaţii, gândiţi-vă la ce v-ar putea folosi. După cum aţi ghicit deja, în apropiere se află un secret la care se poate ajunge doar printr-o săritură foarte înaltă.

Există vreun truc ca să ţintesc mai bine cu lansatorul de rachete?

Pentru a obţine rezultate mai bune cu lansatorul de rachete, trageţi la picioarele adversarului, în podea. Asiguraţi-vă însă că nu trageţi pe lângă el. Folosiţi însă lansatorul doar pentru grupuri mai mari de adversari.

Ce să fac împotriva focurilor de armă?

Puteţi stopa focurile de armă trase de adversar împotriva dvs. trăgând în ele alte focuri de armă. Este nevoie însă de ceva exerciţiu şi de o mână sigură.

Unde mă pot adăposti cel mai bine?

Apa este locul ideal pentru adăpost, fiindcă majoritatea adversarilor nu intră în apă. Puteţi să ţineţi de aici mai mulţi adversari la distanţă, trăgând în ei.



DUŞMANUL PĂIANJENILOR Câteva lovituri cu discul şi păianjenul din imagine nu va mai constitui o problemă.

Coechipieri

Când aveţi de înfruntat prea mulţi adversari luaţi-i în ajutor pe Mikiko şi pe Superfly.

Să-i iau pe amândoi peste tot?

Nu. Amândoi au nevoie de muniţie, deci este totuna cine împuşcă adversarii.

Dacă o luaţi însă pe cont propriu, aveţi şanse mai mari de a aduna puncte de experienţă. Acestea s-ar pierde dacă cei doi i-ar distruge ei pe adversari.

Mai sunt Mikiko şi Superfly buni şi la altceva?

Cea mai bună comandă este "wait". Astfel, puteţi să-i folosiţi pe unul dintre ei ca trambulină, sărind pe capul său pentru a ajunge în locuri situate la înălţime.

Cheat It, Baby

Aceste mici ajutoare sunt o invenţie extraordinară. Că cineva doreşte să joace cu un personaj nemuritor sau doar la un anumit nivel, nici o problemă. Cheat-urile noastre vă pot uşura jocul în fiecare caz.

Pentru a activa cheat-urile, trebuie să manipulaţi puţin fişierul de start. Faceţi un clic drept pe link-ul de pe desktop al jocului şi alegeţi "properties". În câmpul "target" adăugaţi "+set console 1" şi apăsaţi tasta ENTER. Porniţi acum jocul, apăsaţi tasta "tildă" (sub tasta ESC) şi introduceţi "cheats 1". Începeţi din nou un alt joc. Acum puteţi tasta următoarele cheat-uri în consolă.
ATENŢIE! Aceste cheat-uri nu funcţionează la un joc salvat anterior, în care nu a fost activat nici un cheat.

Cheat-uri generale	
God mode	God mode
Noclip	treceţi prin pereţi
Notarget	inamicii vă ignoră
Massacre	toţi inamicii din level-ul actual mor
Health #	de exemplu: Health 100. : health 100. Măreşte energia cu 100 unităţi
Weapon_give_#	cheat de arme. Pentru # puteţi introduce o cifră între 1-6. Repetaţi pentru a adăuga muniţie.
Rampage	măreşte damage-ul armelor de luptă corp la corp
Cam_toggle	trece protagonistul prin trei perspective
Boost speed	măreşte viteza
Boost power	putere
Boost attack	atac
Boost acro	acrobatică
Boost vita	vitalitate
Boost all	măreşte toate valorile cu o unitate
Breakme speed etc.	scade valorile

Alegerea nivelului	
Map intro	intro

EPISODE 1	
Map e1m1a	The Marsh (part 1)
Map e1m1b	The Marsh (part 2)
Map e1m1c	The Marsh (part 3)
Map e1m2a	Sewer System
Map e1m2b	Sewer System (part 2)
Map e1m3a	Solitary
Map e1m3b	Solitary (part 2)
Map e1m4a	Crematorium
Map e1m4b	Crematorium (part 2)
Map e1m4c	Crematorium (part 3)
Map e1m5a	Processing
Map e1m5b	Processing (part 2)
Map e1m6a	Icelab
Map e1m6b	Icelab (part 2)
Map e1m6c	Icelab (part 3)
Map e1m7a	The Vault
Map e1m7b	The Vault (part 2)

EPISODE 2	
Map e2m1a	Lemnos Isle
Map e2m1b	Lemnos Isle (part 2)
Map e2m1c	Lemnos Isle (part 3)
Map e2m2a	Catacomb
Map e2m2b	Catacomb (part 2)
Map e2m2c	Catacomb (part 3)
Map e2m3a	Athens
Map e2m3b	Athens (part 2)
Map e2m3c	Athens (part 3)
Map e2m4a	Acropolis
Map e2m4b	Acropolis (part 2)
Map e2m4c	Acropolis (part 3)
Map e2m4d	Acropolis (part 4)
Map e2m4e	Acropolis (part 5)
Map e2m5a	Lair of Medusa
Map e2m5b	Lair of Medusa (part 2)
Map e2m5c	Lair of Medusa (part 3)
Map e2m5d	Lair of Medusa (part 4)
Map e2m5e	Lair of Medusa (part 5)

EPISODE 3	
Map e3m1a	Plague Village
Map e3m1b	Plague Village (part 2)
Map e3m1c	Plague Village (part 3)
Map e3m2a	Passage
Map e3m3a	Dungeon
Map e3m3b	Dungeon (part 2)
Map e3m3c	Dungeon (part 3)
Map e3m4a	Wyndrax Tower
Map e3m4b	Wyndrax Tower (part 2)
Map e3m5a	Crypt of Nharre
Map e3m6a	Gharroth's Throne

EPISODE 4	
Map e4m1a	Alcatraz
Map e4m1b	Alcatraz (part 2)
Map e4m1c	Alcatraz (part 3)
Map e4m2a	Beneath the Rock
Map e4m2b	Beneath the Rock (part 2)
Map e4m3a	Tower of Crime
Map e4m3b	Tower of Crime (part 2)
Map e4m3c	Tower of Crime (part 3)
Map e4m4a	Mishima Labs
Map e4m4b	Mishima Labs (part 2)
Map e4m4c	Mishima Labs (part 3)
Map e4m5a	Mishima's hideout
Map e4m6a	Seal Training Center
Map e4m6b	Seal Training Center (part 2)
Map e4m6c	Seal Training Center (part 3)
Map Credits	Eastereggs



SĂ NU CAZI ÎN CAP Superfly poate fi folosit foarte bine ca trambulină pentru a ajunge la un secret. Trebuie să săriţi repede, căci altfel se dă la o parte.

Ce să fac cu coechipierii răniţi?

Dacă starea de sănătate a sidekick-ului este foarte slabă, lăsaţi-l undeva să aştepte în siguranţă. Izvoarele de sănătate şi maşinile pot fi folosite doar de dvs. Rezervaţi trusele de prim-ajutor pentru coechipieri. Dacă lăsaţi un partener într-un loc, adversarii fug de cele mai multe ori spre el neglijându-vă. Este o bună posibilitate de a le cădea în spate. În plus, veţi fi sigur că partenerul nu vă fură de sub nas power-up-urile.

Cum setez tastele pentru comenzi?

Dat fiind faptul că în unele lupte situaţia poate deveni cam incendiară, este necesar să aveţi la îndemână tastele de comenzi. Este bine să setaţi butonul al doilea de la mouse pentru "atac". Dacă aveţi şi o a treia tastă, setaţi şi comanda "retragere". O altă tastă importantă este cea pentru schimbarea partenerilor între ei.

Secrets

Nu găsesc nici un secret. Ce nu fac bine?

Multe secrete se află sub scări, în spatele unei bucăţi de zid sau în colţuri. Altele se află în apă, respectiv în fântâni. Nu fugiţi pur şi simplu prin nivele fără a vă uita în stânga sau în dreapta, ci cercetaţi fiecare cameră pentru a găsi obiecte ascunse. Cu cât găsiţi mai multe, cu atât jocul devine mai uşor. De multe ori găsiţi arme puternice sau muniţie pentru ele. În primele episoade, o strălucire aparte indică locurile cu secrete. Pentru a le deschide, folosiţi arme care nu necesită muniţie. Dacă auziţi o pocnitură, puteţi fi sigur că în apropiere se află un medipack. În episodul al doilea trebuie să distrugeţi unele statui pentru a da de secrete.

Cum aflu câte secrete mai sunt?

Apăsaţi periodic tasta TAB care afişează informaţiile statistice (câţi inamici sunt, secrete etc.).

Arme

Diskus of Daedalus

Cel mai mult veţi folosi acest disc în episodul doi, deoarece el nu constituie o primejdie pentru dvs. (fără explozii etc.) şi nu necesită muniţie. Cele mai bune rezultate le obţineţi aruncând discul pe lângă adversar. Deoarece arma se întoarce înapoi, adversarul va fi lovit în spate şi eliminat astfel mai rapid.

Ballista

În afara faptului că se poate trage cu ea ballista mai are încă un rol interesant: dacă trageţi cu ea direct în faţă în podea şi săriţi în acelaşi timp, puteţi atinge înălţimi nebănuite. Nu uitaţi însă că sănătatea dvs. are de suferit.

Hammer

Hammer îşi dezvăluie puterea adevărată doar



APROAPE INVIZIBIL Acest întrerupător este amplasat foarte logic, însă aproape imposibil de recunoscut. De multe ori, întrerupătoarele aproape că nu se disting de fundal.

dacă ţineţi tasta stângă a mouse-ului apăsată mai mult timp. Dacă lăsaţi acum tasta, se va cutremura şi pământul de lovitură. Dar şi aici sănătatea dvs. are de suferit.

Ion-Blaster şi Kineticore

Ambele arme au proprietatea că proiectilele lor deviază la atingerea cu pereţii şi zboară mai departe. Dacă ştiţi că într-o încăpere se află mai mulţi adversari, deschideţi uşa şi trageţi în toate direcţiile. Cineva va fi nimerit oricum. Fiţi atent doar să nu fiţi dvs. acel cineva.

Poseidons Trident

După ce puneţi mâna pe el, verificaţi distanţa la care are cel mai mare efect (lovitura se aude cel mai tare). Trăgând într-un adversar care se află la această distanţă, damage-ul pe care acesta îl suferă este cu mult mai mare decât de obicei.

Masacrul

Armele pe care le aveţi setate pe tasta 6 sunt gândite a fi folosite contra mai multor adversari. Dar aveţi şi aici grijă, căci ceea ce li se întâmplă adversarilor poate să vi se întâmple şi dvs., dacă nu staţi la o distanţă convenabilă. Nu economisiţi muniţia acestor arme pentru adversarul final, căci este prea lentă şi îi provoacă prea puţin damage.

Adversari

Cât de inteligenţi sunt adversarii?

Programatorii din jurul lui John Romero au nişte virtuţi mai vechi: de ce să creeze adversari inteligenţi? Hai mai bine să punem mai mulţi adversari. În concluzie, nu vă faceţi griji că vreun adversar va sări într-o parte când trageţi în el. Nu! El fuge pur şi simplu înspre gloanţe sau ce-or mai fi. Dar, deoarece numărul lor este imens, trebuie să vă mişcaţi destul de încet prin nivel. Dacă vă repeziţi pur şi simplu într-o încăpere, s-ar putea întâmpla să fiţi imediat înconjurat şi să nu mai aveţi nici o cale de ieşire.

Cum prind monstrul zburător?

Pentru a scăpa de monştrii zburători, postaţi-vă cu spatele la un perete, într-un colţ. Astfel puteţi fi atacat doar din faţă. Dacă nu este posibil, fugiţi cu spatele, pentru a ţine monştrii tot timpul în colimator şi a putea trage în ei.

Zombii mă enervează deja!

Un obicei prostesc al acestora este de a se teleporta întotdeauna în spatele protagonistului dvs. Mergeţi încet mai departe şi aşteptaţi sunetul gâlgâitor care le anunţă prezenţa. Acum întoarceţi-vă rapid şi eliminaţi-i. După ce e întins la podea, mai trageţi-i o lovitură, căci s-ar putea să se ridice.

Există doi adversari pe care nu-i pot elimina deloc. De ce?

Există în joc doi adversari care pot fi anihilaţi doar cu arme speciale. Unul din ei este statuia cu sabia din episodul 2, care poate fi distrusă doar cu hammer-ul. În episodul 3 există un werewolf care-şi dă duhul doar după ce faceţi uz de mănuşa de argint.

Lars Theune
Corneliu Dan



ÎMBRĂCAŢI-VĂ CĂLDUROS "Focurile" de gheaţă explodează în pereţi. Astfel puteţi curăţa încăperi întregi când încă sunteţi la distanţă.



TREI DINTR-O LOVITURĂ După o asemenea explozie nu mai rămâne piatră pe piatră. Nu fiţi prea economicos cu muniţia.

Ground Control

La acest joc se cere îndemânare strategică. Vă arătăm cum să vă conduceţi trupele spre victorie.

FACTS ■ PRODUCĂTOR **Massive Entertainment** ■ DISTRIBUŢIE **Havas Interactive** ■ PREŢ **cca. 40 $** ■ TERMEN DE GARANŢIE **A apărut deja** ■ **Nerecomandat sub 12 ani**

Înainte, spre luptă şi victorie! Dar ce se întâmplă? Nu merge? Poate n-ar fi rău să vă faceţi un plan de acţiune pentru a-i surprinde pe adversar. Vă dăm în continuare câteva indicaţii de joc.

Indicaţii generale de joc

Pot să folosesc terenul ca avantaj strategic?

Dacă vreţi să aveţi succes, atunci n-ar fi rău. Postaţi-vă trupele în ierburile înalte şi în spatele copacilor. Folosiţi-vă mai ales de umbrele copacilor şi ale munţilor, pentru a rămâne nedescoperit de inamic. Căutaţi întotdeauna o posibilitate de a ocupa imediat munţii. De pe munţi puteţi să observaţi şi să trageţi asupra inamicului cu mult înainte ca el să vă vadă. Cel mai eficient atac de pe munţi este cel cu rachete.

Cum să-mi protejez oamenii de focurile deschise? Pot să-mi construiesc un loc de adunare secret?

Puteţi folosi terenul pentru a vă feri trupele de atacurile directe. Aproape în fiecare regiune există câteva locuri de unde puteţi trage fără a fi nimerit. Folosiţi-le ca locuri de adunare. Aduceţi acolo trupele şi maşinile pentru refacere şi reparaţii.

Cu toate că am transferat o mulţime de trupe în regiunea de criză, nu am succes în final. Unde greşesc?

Cu cât arunc mai mulţi oameni în luptă, cu atât mai bine? Fals! Cel mai important lucru este amplasarea trupelor, nu numărul lor. Să aveţi în calcul şi faptul că trupele dvs. pot fi nimerite de focurile proprii. Când bătălia se înteţeşte, fiţi atent să nu nimeriţi în "friendly fire". Şmecheria constă în amplasarea trupelor în aşa fel încât să nu aibă în faţă "decât" inamicul. Nu vă ruşinaţi să vă retrageţi puţin trupele în spate. Merită, dacă astfel obţineţi un câmp liber de tragere.

Trupele au luat-o razna şi se împrăştie în toate direcţiile. Ce să fac?

O regulă de bază în Ground Control este de a avea întotdeauna o privire asupra trupelor proprii. Ele pot să o ia razna şi să se împrăştie atunci când atacă inamicul, dacă nu le-aţi dat alte ordine înainte. Cea mai simplă cale de avea toate trupele sub control este de a forma grupe din două sau mai multe tipuri de trupe şi de a le prevedea cu un shortcut la tastatură.

Când se folosesc health-pack-urile şi unităţile de reparaţii?

Trebuie să plănuiţi bine intervenţiile health-pack-urilor (câte trei pe unitate). În toiul luptei trebuie să decideţi singur dacă este într-adevăr nevoie de aceste health-pack-uri sau nu. Păstraţi întotdeauna unul deoparte, pentru a putea interveni în caz de nevoie cu puţin timp înainte de terminarea luptei. Procedaţi la fel cu unităţile de reparaţii pentru vehicule. Interveniţi cu ele în caz de nevoie, căci, în definitiv, doar în timpul luptei vă puteţi da seama cum decurg ostilităţile.

Are rost să configurez manual trupele înaintea unui atac?

Neapărat. Configuraţi manual trupele înaintea unei lupte. Mare atenţie mai ales la armamentul special, căci PC-ul nu îi setează întotdeauna pe cel optim. De exemplu, arma specială aleasă de calculator pentru o luptă de teren accidentat este o rachetă aer-aer, care este aproape ineficientă contra ţintelor de la sol.

Cum să configurez cel mai bine "dropship"-urile?

Acest lucru depinde bineînţeles de misiunea în curs. O configuraţie tipică ar

Reguli de bază

Atenţie, strategi: mai jos sunt concentrate cele mai importante indicaţii de joc

Nu atacaţi niciodată în acelaşi loc cu toate trupele deodată.

Folosiţi-vă de proprietăţile terenului pentru a vă furişa neobservat spre inamic.

Cercetaţi împrejurimile pentru a afla locul de bază al inamicului.

APC-ul poate regenera trupele. Dar atenţie: dacă este distrus, misiunea se termină prematur.

Obişnuiţi-vă cu armele speciale şi folosiţi-le.

Când sunteţi atacat, fiţi întotdeauna atenţi la direcţia în care se mişcă trupele proprii.



TOT CE-I BUN VINE DE SUS Atacurile aeriene sunt cele mai periculoase scene de luptă. Pentru a doborî avioanele, folosiţi "AA Guns".

putea arăta însă în felul următor: infanteria "special ops" sau "scout terradynes", combinată cu o trupă de "heavy terradynes". Cu ele puteţi apăra artileria atunci când trebuie să vă retrageţi.

A doua echipă este prezentă în special pentru a proteja artileria. Ea poate fi însă folosită şi pentru atacurile convenţionale. Pentru aceasta, configuraţi acest squad cu cele mai grele unităţi (heavy terradynes, rocket terradynes, infanterie standard).



CINE CAUTĂ... În primul nivel din "Order of the new dawn", baza camioanelor se schimbă tot timpul.



HELLO, UNCLE DOC Şi în lupte ar fi bine să supravegheaţi trupele terestre.

Cum să aflu unde se află baza inamică, fără a trebui să mă angajez în luptă imediat?

Folosiţi câţiva scout pentru a-i spiona pe inamic. Aşa măriţi şi raza vizuală. După ce aţi depistat locul unde se află inamicul, deplasaţi-i pe scout repede înapoi, pentru a-i feri de atacuri. Acum trimiteţi artileria să bombardeze terenul.

Cum aduc oamenii la locul de bătălie?

Încărcaţi oamenii în vehiculul de comandă APC pentru a-i transporta rapid şi sigur. Nu uitaţi însă că dacă APC-ul este distrus, pierdeţi şi oamenii.

Pot să bombardez o regiune, fără a avea contact vizual cu clădirile inamice sau cu trupele acestuia?

Puteţi bombarda regiunile care se află în afara razei vizuale. Dacă ştiţi cu aproximaţie unde se află inamicul, apăsaţi tasta CTRL, pentru a trage forţat.

Are rost să atac cu infanteria?

Chiar dacă situaţia pare diferită, infanteria este un mijloc verificat de obţinere a victoriei într-o bătălie. Combinaţi infanteria cu artileria şi aveţi în mână o unealtă de război puternică. În plus, infanteriştii pot fi folosiţi ca "scouts". Se pot ascunde foarte bine în iarba înaltă, putând fi utilizaţi ca tampon pentru unităţile care nu pot trage la distanţe mici. Atenţie: înainte de a începe lupta, trebuie să aflaţi dacă inamicul dispune de scouts, respectiv aparatură radar şi rachete cu rază lungă de acţiune. Dacă are aşa ceva, uitaţi repede de trupele de infanterie în caz că nu pot fi camuflate.

Cât de importante pentru rezultatul luptei sunt atacurile cu armele speciale?

Folosiţi infanteria de vânători sau măsurile de vedere la distanţă, pentru a vă informa despre poziţiile inamicului. "Rocket terradyne"-ii au o distanţă de tragere mai mică şi un efect distrugător mai redus decât alte arme. Comparativ cu ele, ei au un alt avantaj: ei "caută" adversarul şi îl atacă atât pe apă, cât şi pe uscat. Mai mult, se mişcă mai repede decât artileria.

Care arme speciale sunt cele mai eficiente?

"Rocket sentry gun" are un bug care face ca jocul să crape des. Păcat! Nici cealaltă "sentry gun" nu prea are vreun sens. Ea poate fi pusă înaintea tancurilor ca momeală. Foarte de efect este "deployable radar", care poate extinde raza vizuală pe hartă.

Cum dobor avioanele?

Pentru a le doborî este nevoie de mult exerciţiu. În afară de asta, este nevoie şi de "unealta potrivită". Introduceţi în scenariu multe "AA guns" (arme speciale pentru "light hoverdyne"). Mai este nevoie de un cercetaş care să spioneze mişcările aeriene.

Postaţi "AA-gun"-urile în craterele de bombe sau într-o poziţie relativ sigură. Aşezaţi-vă toate trupele în



FIECARE PENTRU SINE Configuraţi singuri escadroanele. Căci propunerile computerului nu sunt întotdeauna cele mai bune...



HARD ROCK În misiunea a şasea, victoria este condiţionată de distrugerea clădirii încercuite. Atacaţi-o din mai multe părţi deodată.



AICI MĂ DESCURC SINGUR Cea mai importantă regulă este cercetarea împrejurimilor. Inamicul lansează deja rachete asupra infanteriei, fără a fi în raza vizuală.



TOATE DRUMURILE DUC LA ŢINTĂ Împărţiţi trupele pentru a ataca inamicul din mai multe părţi. Protejaţi APC-ul cu trupele de infanterie.

jurul artileriei antiaeriene. Puneţi artileria pe "hold" şi spionaţi împrejurimile cu "air-scout"-urile, pentru a descoperi cât mai multe vehicule aeriene.

În ce formaţie să mărşăluiesc cu trupele?

Depinde de situaţie. Dacă trupele trebuie să acopere alte grupuri, deci să aibă rolul unui scut uman, formaţia "line" este cea mai potrivită. Dacă le folosiţi pentru a ataca inamicul sau baza acestuia, formaţia "box" este cea ideală. Indicaţie: nu lăsaţi niciodată ca două formaţii de infanterie să atace acelaşi obiectiv, ci împărţiţi-le ţintele.

Indicaţii pentru misiuni

Începutul: cum rezolv prima misiune?

Prima misiune este ideală pentru începători, fiind un bun exemplu de acţiune din următoarele misiuni. Încărcaţi trupele în APC şi mergeţi înspre "communication relay". Pe drum veţi fi atacat de "scout hoverdynes". Descărcaţi trupele şi grupaţi-le în faţa APC-ului. Daţi comanda pentru formaţia "line". Deplasaţi APC-ul imediat în spatele trupelor. Astfel, dacă vor exista răniţi, ei vor fi rapid repuşi în picioare. Continuaţi-vă drumul spre bază. "Communication relay"-ul este una din clădirile de pe partea dreaptă. Concentraţi focul APC-ului asupra clădirilor, în timp ce cu trupele îi apăraţi de atacanţi. După ce distrugeţi clădirea, încărcaţi iarăşi trupele în APC şi mergeţi înapoi la punctul de extragere. Asta e tot!

Unde se află centrala în misiunea 3 şi cum trec de acest nivel?

Centrala este ascunsă în spatele bazei, în afara zidurilor. O cale sigură de obţinere a victoriei în nivelul 3 este de a fugi în jurul muntelui de parcă aţi vrea să atacaţi prin spate. Asiguraţi-vă că vehiculele dvs. se pot deplasa în voie pe un teren mai înalt. Din acest loc puteţi finaliza misiunea cu succes.

În misiunea "Jungle Purification", echipa mea este întotdeauna distrusă când inamicul atacă din aer

Un truc simplu vă ajută să treceţi mai departe: trebuie să terminaţi întotdeauna misiunile la timp (uitaţi-vă la ceas!), căci atunci nu mai ajungeţi în situaţia de a trebui să vă apăraţi de atacurile aeriene. Utilizaţi "scout terradynes" sau "aerodynes" pentru a vă face o privire de ansamblu în acest nivel. Plasaţi tancurile în faţa artileriei pentru a o proteja. Trebuie să distrugeţi în total şase baze. Artileria va reuşi să distrugă toţi adversarii până la ultimul. Puneţi trupa de vânători să spioneze şi să dezafecteze turnurile defensive ale ultimului camp. În final, deplasaţi tancurile spre bază pentru a îndeplini misiunea. Puteţi face acest lucru şi cu artileria, însă nu prea aveţi



DE-A V-AŢI ASCUNSELEA În junglă şi în munţi, trupele pot fi ascunse excelent din faţa inamicului. Există, de asemenea, posibilitatea de a pregăti şi o cale de retragere.

destul timp la dispoziție. Pentru a termina misiunea, trebuie să aduceți APC-ul la punctul de extragere. Restul trece pe planul doi. Fiți atenți și la infanteria "torpedo" a inamicului. Ea apare în două grupe.

Cum rezolv misiunea 8, "Crayven"?

Această misiune este într-adevăr o misiune "hard". Este nevoie de două detașamente de tancuri mijlocii cu arme antiaeriene și antitanc, de două squad-uri de tancuri grele cu infanterie "antiaeriană" și stații de reparații. Puneți infanteria grea și APC-ul pe flancul stâng, în timp ce restul flancurilor sunt ocupate de câte o grupă de tancuri grele și mijlocii. În spatele lor plasați o stație de reparații. Poziționați un radar între ambele grupe de tancuri. Timpul este scurt, deci acționați rapid. Folosiți jumătate din armele speciale pentru contracararea primului val de atacatori.

Nivelul "Order of the new dawn". Unde sunt camioanele?

La camioane există patru posibilități, deoarece vă puteți afla în oricare dintre canioane. În concluzie, trebuie să cercetați toate canioanele. Poziția se schimbă la fiecare nou start al misiunii, astfel că trebuie să căutați de fiecare dată de la început.

Who cheats wins

Și în Ground Control se poate trișa. Apăsați în meniul principal în același timp tastele M, S și V. Puteți acum introduce în caseta de dialog următoarele cheat-uri.

Console	apelează consola apăsând tasta ~
God	god mode pentru toate unitățile
Notgod	god mode off
Gimme maps	god mode off
Flashlight	jucați toate misiunile din campanii în meniul "custom game"
From massive with love	flashlight GUI mode
The new generation of rts-games	în meniul "custom game" apare o misiune secretă

La nivelul 8, ce fac după ce am respins primul val de atacatori?

De îndată ce ați respins primul val (cu puțin timp înainte de a fi atacat din spate), retrageți-vă spre stânga. Astfel, în partea stângă aveți acum o clădire, iar în dreapta o stâncă. Infanteria are vizibilitate pe toată câmpia din față. Această nouă linie trebuie prevăzută acum cu o stație de reparații și un APC ca acoperire din spate. Asigurați-vă că aveți la-ndemână și armele antiaeriene. Tancurile mijlocii pot să se ocupe de țintele aeriene, iar restul să tragă în față, căci inamicul poate veni acum doar pe acolo. Când situația s-a mai liniștit, trimiteți un tank-squad greu și sănătos înainte pentru a atrage alți inamici în "zona mortală" în care v-ați cuibărit. După ce toți inamicii sunt eliminați, mergeți cu trupele mai departe spre intrarea în bază. Curățați înainte terenul.

La nivelul 8, cum protejez trupele lente pe drumul în-spre casă?

Rolul important va fi jucat acum de infanterie. Ruta de retragere se desfășoară spre nord-est, apoi spre est, iar în final spre sud și este flancată de coame muntoase. Trimiteți câte o trupă de infanteriști pe vârful fiecărui munte, pentru a proteja trupele lente. Trebuie să eliminați repede trupele torpedo, ceea ce nu va fi o problemă, dacă le atacați cu infanteria grea. Asigurați-vă doar că acestea se deplasează tot timpul pe coama muntelui și protejează terenul de jos. Restul trupelor pot veni când drumul este liber. Când ajungeți la ultimul vârf de munte, dați peste alți inamici. Îi veți descoperi din timp dacă folosiți radarul. "Dropzone" și misiune reușită!

Thorsten Seiffert
Corneliu Dan



FRONTAL SPRE DISTRUGERE Dacă vreți să ocupați baza inamică, nu atacați niciodată prin poarta principală. Atrageți adversarul afară din bază și atacați-i din mai multe părți.



JOCUL TRECĂTORILOR Asigurați trecătorile din nivelul 8 în așa fel încât inamicul să vă poată ataca doar din față.

Cheats & Eastereggs Shorttips & Codes

Euro 2000

Cu ajutorul următoarelor două tips, puteţi câştiga jucând chiar cu o echipă precum San Marino în modul "worldclass":

Fugiţi cu un jucător pe linia exterioară spre poarta adversă. Pasaţi mingea până când ajunge la ultimul jucător pe linie. Sprintaţi acum în direcţia liniei de lângă poartă. Cu puţin timp înainte, treceţi brusc în careu şi prelungiţi mingea cu capul. Dacă vârful de atac este destul de aproape de poartă şi are posibilitatea să lovească mingea cu capul, ea ajunge 99% în poartă.

Dacă sunteţi deranjat în timpul sprintului, mingea ajunge aproape sigur în afara terenului. Aruncaţi mingea la picioarele unui coechipier liber şi pasaţi-o imediat înapoi. Acum puteţi să vă continuaţi sprintul.

Dacă primiţi o minge din corner, nu schimbaţi săgeata de traiectorie şi trageţi cât de tare puteţi spre poartă (tasta pasă). În 90% din cazuri, un atacant este liber şi poate marca.

Patrick Heilemann
Corneliu Dan



PĂCĂLIT Pasaţi mingea pe lângă linia de la margine spre poarta adversă.

Vampire: The Masquerade

Viaţa de vampir poate deveni foarte grea în actualul hit RPG de la Nihilistic. Cheat-urile noastre vă dau o mână de ajutor.

Porniţi jocul cu parametru "console". Astfel puteţi apela consola în modul single player apăsând tasta ~. Atenţie: semnul ~ trebuie şters neapărat înainte de introducerea cheat-ului.

god #	în loc de # tastaţi 2 pentru god mode şi 3 pentru dezactivare
cash #	modifică statutul contului în valoarea #
dropcash #	lasă să cadă valoarea # introdusă înainte
xp #	completează valoarea experienţei cu # puncte
freecasting	puteţi face vrăji fără a fi nevoie de sânge
ai	dezactivarea AI-ului la toate NPC-urile
addalldisciplines #	toate disciplinele primesc valoarea #
revive	sunteţi înviat după moarte; poate fi folosit şi pentru a maximaliza valoarea sănătăţii
Vault	deschide depozitul dvs. în orice parte a jocului
freeammo	nu este nevoie de muniţie
stakeme	sinucidere
killme	sinucidere, revive imposibil
totals	afişează o statistică cu diferite informaţii
addthing #	creează obiectul #
advancement	deschide fereastra de experienţă
framerate #	cu #=1 afişează fps-ul. #=0 dezactivează fps-ul
poisonme	sunteţi otrăvit
diseaseme	sunteţi infectat
damageme	sunteţi rănit
whereis	afişează informaţii despre locul actual
frenzyme	Cristophe o ia la fugă ca nebunul
maxfps #	setează numărul maxim de fps la valoarea #
shapeshift #	personajul se transformă în # (de exemplu, bat)
shapeshift	personajul revine la forma iniţială
freeze	îngheaţă corpul, dar totuşi puteţi să vă mişcaţi
pause	pauză
resume	reia jocul
jump #	sare în locul # din joc

următoarele coduri reprezintă punctele ţintă pentru comanda "jump"

Convent	OldTown	GoldenLane	ArdanChantry2
ConventDay	Smithy	DummyNorthQuarter	ArdanChantry3
OldTownDay	Inn4Stags	DummyNorthGate	ArdanChantry4
SmithyDay	JudithBridge	DummyNorthQuarterGate	JosefTunnels
Inn4StagsDay	Unorna	SilverMines	JosefTunnels2
JudithBridgeDay	Haven	SilverMines2	JosefTunnels3
University	PetrinHill	SilverMines3	VysMountain
StThomas	PetrinHillDay	SilverMinesNight	
GoldenLaneDay	AnezkaRoom	Monastery	
UnornaDay	NQuarter	Monastery2	
EastGate	PragueCastle	Monastery3	
EastGateNight	PrinceBrandl	ArdanChantry	

Roland Amon

Army Men: World War

Pentru activarea modului cheat, tastaţi în timpul jocului "!throw me a frickin bone here". Acum puteţi introduce următoarele cheat-uri:

!whistle and flute	unitatea aleasă primeşte un Flack Jacket
!i woke up this morning	unitatea aleasă primeşte nouă seturi de camuflaj albastre
!incognito	unitatea aleasă primeşte nouă seturi de camuflaj gri
!this one goes to eleven	unitatea aleasă primeşte trei atacuri aeriene cu napalm
!pump me up	soldatul marcat devine mai rapid
!mojo	toţi soldaţii îngheţaţi sunt dezgheţaţi
!oh behave	toţi adversarii sunt îngheţaţi
!rate me	activează modul debug
!roody-pooh	unitatea aleasă primeşte atacuri aeriene nelimitate
!the meek	misiunea actuală eşuează
!cut to the chase	misiunea actuală este câştigată
!time for bed	unităţile marcate sunt omorâte
!mona lisa	generează un obiect sau un efect aleator
!florence	aveţi la dispoziţie kit-uri de dinamită nelimitate
!peep show	unitatea marcată primeşte trei zboruri de recunoaştere
!heavenly glory	unitatea aleasă primeşte trei atacuri aeriene
!yippee!!!	unitatea aleasă primeşte puşca cu lunetă cu muniţie nelimitată
!captain scarlet	god mode on
!only human	god mode off
!let me down	unitatea marcată este teleportată spre cursor
!door	unitatea marcată este repusă pe picioare
!know your role...	explozie în jurul cursorului
!italian job	dă foc unităţii marcate
!disco inferno	sunt stinse toate unităţile care ard
!disco is dead	unitatea marcată primeşte grenade în număr nelimitat
!you want some	unitatea aleasă primeşte muniţie nelimitată pentru aruncătorul de flăcări
!patty melt	unitatea aleasă primeşte rachete în număr nelimitat
!i like to keep this handy	upgrade la arme
!hello neo	unitatea aleasă primeşte 30 mine
!sprinkles	unitatea aleasă primeşte zece bombe cu TNT
!haunt haunt haunt!	unitatea aleasă primeşte zece explozibili C4
!i got two words for ya...	toate minele dispar de pe hartă

Kai Lenfert

Star Trek: Armada

Dacă jucaţi cu borgii, puteţi construi cu ajutorul unui truc unităţi ale tuturor raselor. Luaţi cubul şi încercaţi să asimilaţi navele de construcţie ale celorlalte rase. Cu navele de construcţie puteţi construi acum normal unităţile acestora. În plus, aveţi la dispoziţie navele grele ale borgilor. Trucul funcţionează atât în single player, cât şi în multiplayer.

Dacă jucaţi cu federaţia, pentru efectuarea unui atac asupra bazei inamice, cel mai bine este să vă folosiţi de distorsia temporală. Utilizaţi-o chiar înainte de începerea atacului şi trageţi asupra flotei adverse. Acum, flota proprie nu va întâmpina nici un fel de greutăţi în eliminarea adversarului.

Marco Paradiso



CUBUL Navele borgilor se deosebesc puternic de cele ale celorlaltor rase.

Septerra Core

Apăsaţi în timpul jocului tasta F12 pentru a deschide fereastra de dialog.

Următoarele cheat-uri funcţionează doar după ce aţi introdus codul "imarealweenie":

enemies
arată hitpoint-urile adversarului

sight
arată line of sight

spy
afişează diferite informaţii de debug

Următoarele cheat-uri funcţionează şi fără introducerea celuilalt cod:

makethemstopmommie
inamicii nu atacă

hidetext
ediţiile multilingve nu mai afişează textul dialogurilor

fps
afişează fps

mapmaker
Creează un BMP al hărţii. Fişierul poate deveni foarte mare!

Eliminarea tuturor adversarilor:

Apăsaţi tasta F12 şi tastaţi "wtswwt-bgiob" şi apăsaţi ENTER. Apăsaţi încă o dată F12 şi introduceţi acum "imarealweenie". Acum puteţi folosi în timpul jocului combinaţia CTRL+F3 pentru a distruge toţi adversarii.

Martin Bartos

Daikatana

Pentru a activa cheat-urile, trebuie să manipulaţi puţin fişierul de start. Faceţi un clic drept pe link-ul de pe desktop al jocului şi alegeţi "properties". În câmpul "target" adăugaţi "+set console 1" şi apăsaţi tasta ENTER. Porniţi acum jocul, apăsaţi tasta "tildă" (sub tasta ESC) şi introduceţi "cheats 1". Începeţi din nou un alt joc. Acum puteţi tasta următoarele cheat-uri în consolă.

Atenţie, aceste cheat-uri nu funcţionează la un joc salvat anterior, în care nu a fost activat nici un cheat.

god
god mode on



GOD-MODE Cu acest cheat nu mai trebuie să vă fie frică de nimeni.

health #
mărește hit-point-urile cu valoarea #

weapon give #
arma # (valorile între 1-6)

massacre
omoară toţi oponenţii din nivel

notarget
personajul devine invizibil

noclip
personajul principal poate trece prin pereţi

cheats 0
dezactivează modul cheat

cam_toggle
schimbă între trei perspective ale camerei

cam_nextmon
focus al camerei video pe următoarea ţintă

screenshot
screenshot al actualei situaţii a jocului

g_unlimited_ammo 1
muniţie nelimitată pentru toate armele

rampage
activează modul rampage

Pentru a ridica diferitele valori de experienţă, tastaţi în consolă "boost #", la care # poate fi: power, attack, speed, acro, vitality. Pentru a ridica toate valorile tastaţi în loc de # "all".

Alex Meindl

Actua Soccer 3

Deschideţi fereastra de chat cu tasta ENTER în meniul principal. Cheat-urile următoare sunt pentru echipe.

spit n spin	Actua Soccer Web
tff hobby	Boat Racers
bin man	Food Group
longdon girls	Arsenal Ladies
shame	Doncaster Rovers
no thanks	Top 50 Babes 2
yes please	Top 50 Babes 1
chip butty	Virtual Blades
cpu spud	Pattis Shandi Men
double trouble	Gremlin Staff 2
wide boys	Gremlin Staff 1
candy man	Dicks Pick N Mix
shadwell town	The Hardmen
miss wilko	Dud's Spuds
flagstoning	Fighting Forth
lee the pig	Heavenly HTFC

Thorsten Pohl

Flying Heroes

Următoarele coduri cheat trebuie introduse în timpul jocului.

OMMALLUF	muniţie pentru toate armele
HTLAEHLLUF	creşte la maxim nivelul de energie
ANAMLLUF	creşte la maxim energia magică
TSOOBERIF	primiţi "fire boost"
RATSLATEM	primiţi "metal star"
RETROPELET	primiţi teleportorul
KAOLC	primiţi "cloak"
LERRABSAG	primiţi "gas barrel"
SENIMEX	primiţi "xemines"
SENIMGA	primiţi "agmines"
ELBISIVNI	deveniţi invizibil
TSOOBERIF	deveniţi dezorientat
NIARDICA	ploaie de acid
NODDEGAMRA	primiţi "armageddon"
DUOLCHTAED	primiţi "death cloud"
ERIFLLAF	primiţi "fallfire"
LLABERIF	primiţi "fireball"
LLABECI	primiţi "iceball"
HSALF	primiţi fulgerul

Karsten Schneider

Army Men: Air Tactics

Apăsaţi în timpul jocului tasta BACKSPACE şi introduceţi în fereastra care se deschide următoarele coduri:

!ripoff blue
vindecă unitatea marcată

!ripoff red
unitatea marcată are energie nelimitată

!ripoff white
pierdeţi misiunea actuală

!plastic surgery
toate valorile soldaţilor marcaţi scad la roşu

Kai Lenfert

The Last Eichof

Porniţi jocul cu următorul parametru de start: BEE /007. #. Valorile lui # pot fi:

1 Personajul are vieţi nelimitate. Poate muri, însă puteţi juca mai departe.
2 Aveţi timp nelimitat la dispoziţie
3 God mode

Steffen Elbers

MDK 2

Activare god mode:
Apăsaţi în timpul jocului tasta ~ şi introduceţi în câmpul care apare următorul text:

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)

Acesta nu este un adevărat cod cheat, ci o comandă pentru limbajul script intern de la MDK 2. De fiecare dată când jocul încarcă noi date, "comanda cheat" este suprascrisă şi trebuie introdusă din nou. Noroc că ajunge să apelaţi din nou consola şi să apăsaţi tasta săgeată sus, pentru a afişa ultima comandă.

Frederick Hoffmann

Sudden Strike

Puteţi da bombardierelor comanda de a ataca de mai multe ori. Alegeţi cu tasta dreaptă de mouse cât mai multe ţinte şi veţi rămâne mirat câte bombe poate să care cu el un bombardier. Din păcate, aceste avioane sunt o pradă uşoară pentru apărarea aeriană a inamicului, aşa că fiţi atent să marcaţi doar ţintele din afara razei de acţiune ale flack-urilor.

Kristian Götze

C&C 3: Firestorm

În prima misiune a NOD puteţi să scăpaţi de primejdiosul drum prin tabăra GDI.

Pentru aceasta, lăsaţi cercetaşii în colţul stâng de jos al hărţii. După ce găsiţi cele trei obiecte, puteţi să-i urcaţi pe cercetaşi în BMT şi să dispăreţi.

Steffen Bayer

Microsoft Baseball 2001

Executarea unei aruncări ascunse:

Alegeţi "Ramon Martinez" de la "Boston Red Sox" şi apăsaţi tasta pentru modul patru de aruncare a pitcher-ului (S). Nu vă speriaţi că are doar trei încercări. Lovitura a patra este incredibil de rapidă. Trucul funcţionează însă doar în "League Play".

Biletele de baseball ale programatorului:

Programatorii jocului şi-au asigurat posteritatea pe câteva bilete la baseball. Acestea pot fi afişate când controlaţi un batter şi apăsaţi tasta S. Batter-ul începe să tragă. Repetaţi operaţiunea până apar biletele.

Felix Müller

Tachyon: The Fringe

Deschideţi fereastra de comandă apăsând tasta 7 şi introduceţi următoarele coduri:

IM A CHEATER
activarea modului cheat

ONE MILLION DOLLARS
5.000 credite

QUICKENING
god mode

COME GET SOME
muniţie maximă pentru toate unităţile

DILITHIUM
energie maximă

THERE IS NO SPOON
câştigaţi misiunea când vă întoarceţi la baza stelară

BOOM STICK
sunt disponibile toate obiectele

RAGTAG
sunt disponibile toate navele

KESSEL RUN
nava aleasă este demontată

Karsten Waas



ACTIVITĂŢI CASNICE Baschetul poate fi jucat şi în casă.

The Sims

În mod normal, nu este posibil să puneţi în casă obiecte din grădină, precum coşul de baschet sau plantele. Dacă, înainte de punerea obiectului respectiv, scoateţi un perete al camerei, toată camera devine "outdoor" şi puteţi pune acum toate obiectele dorite. După ce le-aţi montat, puneţi peretele la loc. Obiectele pot fi acum folosite ca şi cum ar fi afară.

Patrick Korte

Need for Speed 5

Neapărat să cumpăraţi în anul 1993 un 943 Mobby Dick, dacă aveţi destui bani. Maşina costă 450.000 dolari şi poate fi vândută imediat cu 600.000. Dat fiind că puteţi cumpăra Mobby Dick-uri la nesfârşit, trucul poate fi repetat oricât de des doriţi.

Dacă folosiţi în timpul unui turnir o maşină mult superioară (de exemplu, un Mobby Dick la raliurile vest-europene), puteţi pune de o parte ceva bani. Nu reparaţi maşina după fiecare cursă, căci în cazul unui nou accident, reparaţiile nu vor costa la fel de mult la aceleaşi avarii. Trucul merită exploatat mai ales la maşinile din "Golden Era" şi "Modern Era", unde costurile de reparaţii sunt foarte ridicate.

Joachim Rahmann

Motocross Madness 2

Daţi-vă pe spate, acceleraţi şi apăsaţi frâna în acelaşi timp şi puteţi merge cât doriţi pe roata din spate.

Şi în *Motocross Madness 2* puteţi veni în zbor, la fel ca în prima parte, din marginea lumii înapoi în hartă. Spre deosebire de precursor, aici nu trebuie să mergeţi cu cea mai mare viteză posibilă pe zidul înalt de la marginea traseului şi să încercaţi să "urcaţi" cât mai încet şi cu multe sărituri pe perete. Ajuns sus, mergeţi doar puţin mai departe şi imediat începeţi să zburaţi prin aer.

Michael Ritter

Metal Fatigue

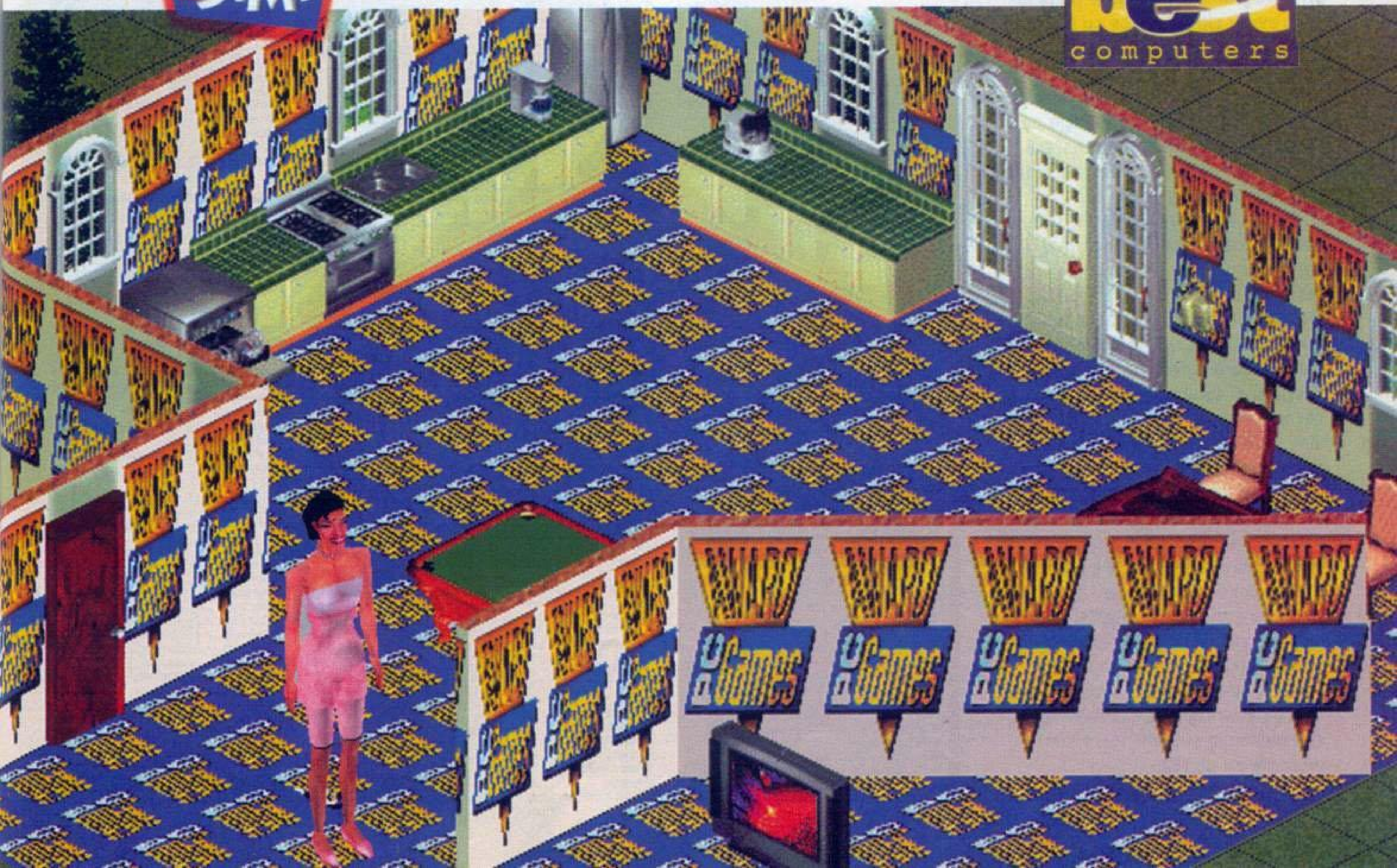
Cu construction-hovercrafts puteţi distruge clădirile duşmane. Deoarece totul se petrece în câteva secunde, acestea constituie o alternativă la jets sau la combots-ii zburători pentru a distruge turnurile de apărare de pe orbită. Puteţi distruge cu ele în câteva secunde şi clădirile mai mari.

Matthias Sohr

Anstoss 3

Înaintea fiecărui joc, uitaţi-vă la aşezarea în teren a echipei adverse, căci aceasta este întotdeauna astfel poziţionată încât una dintre extreme sau mijlocul să fie total neacoperit. Schimbaţi acum aşezarea echipei proprii în funcţie de acestea şi porniţi în joc cu cărţile mai bune.

Marco Paradiso



Ghidul cumpărătorului PC Games

Lună de lună în PC Games: piaţa jocurilor - titlurile şi colecţiile actuale de jocuri

Peste 90%
Clasă de referinţă

Peste 80%
Clasă superioară

Peste 70%
Clasă mijlocie superioară

Peste 50%
Clasă mijlocie

Sub 50%
Clasă inferioară

Lună de lună excusiv în PC Games: piaţa jocurilor în ansamblu. Căutaţi prin vastele liste, comparaţi conţinuturile colecţiilor de jocuri (Compilations) şi alegeţi jocurile care v-ar interesa eventual în cadrul unei reduceri de preţ sau sub forma unor oferte combinate.

Despre calitatea unui joc vă informează punctajul de gameplay care se extinde într-un spectru de la 0 la 100%. Jocurile medii primesc un punctaj în jurul valorii de 50%, jocurile de excepţie se acumulează în jurul valorii de 90%. Din aceste puncte de satisfacţie rezultă automat clasa candidatului la test.

Calitatea jocurilor testate ajunge de la clasa superioară (foarte bun) prin programele mediocre până la castraveţii clasei de jos cu punctaje sub pragul de 50%. Culoarea autohtonă a PC Games "Albastru" semnalează jocurile mai pritenoase faţă de începători, o motivaţie pe termen lung mare şi o atmosferă excelentă - pe scurt o extraordinară satisfacţie de joc.

Lună de lună redacţia PC Games verifică toate jocurile dacă mai satisfac criteriile claselor respective. Dacă nu, sunt subcotate. Motivul: altfel decât în brabnşa filmelor şi a muzicii jocurile de calculatoare suferă un proces de "depăşire" tehnologică - evoluţia razantă a acceleratoarelor grafice în sine face ca jocuri de acţiune 3D să pară deja după doi ani învechite dacă sunt comparate cu apariţiile actuale. Valoarea punctării originale vă ajută la aprecierea procesului de îmbătrânire a unui joc. Pe baza numărului de apariţie veţi putea cu uşurinţă verifica pe viitor şi in ediţia română verifica testul respectiv în arhiva dvs. PC Games. În cadrul claselor toate titlurile sunt aranjate în ordine alfabetică. CD-ROM-urile sau misiunile suplimentare sunt marcate cu un (Z).

Adventure

- **RPG** — z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** — z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91
Baldur's Gate	RPG	BioWare	87
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste	RPG	BioWare	82
Blade Runner	Adventure	Westwood	92
Darkstone	RPG	Delphine Software	83
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88
Final Fantasy 8	RPG	SquareSoft	84
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87
Nox	RPG	Westwood	82
Planescape Torment	RPG	Black Isle	84
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84
Revenant	Action-RPG	Cinematix	80
Rückkehr nach Krondor	RPG	Sierra Studios	85
Septerra Core	RPG	Valkyrie Studios	80
Silver	RPG	Spiral House	81
Ultima 9: Ascension	RPG	Origin	85
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85
Battlespire	RPG	Bethesda Softworks	77
Betrayal in Antara	RPG	Sierra Studios	77
Biosys	Adventure	Take 2	74
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80
Dark Secrets of Africa	Action-RPG	New Generation Software	73
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78
Fallout	RPG	Interplay	80
Fallout 2	RPG	Interplay	80
Final Fantasy 7	RPG	SquareSoft	75
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80
Gorky 17	Action-RPG	Metropolis	78
Lands of Lore 2	RPG	Westwood	90
Lands of Lore 3	RPG	Westwood	73
Laura and the secret of diamonds	Adventure	Ubi Soft	79
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	RPG	New World Computing	88
Might & Magic 7: For Blood and Honor	RPG	New World Computing	73
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72
Rage of Mages	RPG	Nival Entertainment	73
Rage of Mages 2	RPG	Nival Entertainment	75
Star Wars: Episode I	Action-Adventure	LucasArts	77
The Last Express	Adventure	Smoking Car Production	75
The longest Journey	Adventure	Funcom	74
The X-Files: The Game	Film interactiv	Hyperbole Studios	73
Ancient Evil	Action-RPG	Silver Lightning	62
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60
Blaze & Blade	RPG	T&Esoft	52
Byzantine	Film interactiv	Stormfront Studios	61
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend Entertainment	61
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56
The Fifth Element	Action-Adventure	Kalisto	62
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70
Diablo: Hellfire (Z)	RPG	Blizzard	82
Timemachine	Adventure	Cryo	63
Dogday	Adventure	Infogrames	70
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	RPG	New World Computing	56
Nightlong	Adventure	Team 17	75
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72
Quest for Glory 5	RPG	Sierra Studios	69
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73
Riven	Adventure	Cyan Software	55
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60
Soulbringer	RPG	Gremlin Interactive	69
Star Trek: the Insurection	Adventure	Presto Studios	66
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53
Amerzone	Adventure	Microids	48
Arcatera	RPG	Westka Entertainment	40
Ark of Time	Adventure	ICE	63
Atlan	Adventure	Megasystems	31
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	46
Birthright: The Dark Alliance	RPG	Sierra Studios	62
Blackstone Chronicles	Adventure	Legend Entertainment	31
Corum 2 - Dark Lord	RPG	Hicom	15
Dark Side of the Moon	Film interactiv	Southpeak	46
The Doom of the Pharaoh	Adventure	Ravensburger Interactive	60
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59
Droiyan	RPG	CDV	40
Duckman	Adventure	Playmates	63
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43
Granny	Adventure	Telstar	58
Harvest of Souls	Adventure	Sierra Studios	58
Hazard	RPG	Wizard Soft	15
Lamentation Sword	RPG	Lomax	39
Liath	Adventure	Project 2	30
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51
Reah	Adventure	Project 2	57
Satanica	Action-RPG	Computerhouse	46
Sentient	Adventure	Psygnosis	47
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65

Action

- **Action-Adventure** — z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** — z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** — z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** — z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategy** — z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** — z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Curse** — z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	Looking Glass	91
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90
Battlezone 2	Action-Strategy	Pandemic Studios	86
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89
Indiana Jones and the Babel tower	Action-Adventure	LucasArts	80
MDK 2	Action-Adventure	Bioware	87
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	Ubi Soft	88
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategy	Sierra Studios	85
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83
Disneys Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70
Evolva	3D-Action	Computer Artworks	74
Flying Heroes	3D-Action	Illusion Softworks	75
Hidden & Dangerous	Action-Strategy	Illusion Softworks	79
Interstate 82	Action	Activison	76
Links Extreme	Golf	Access Software	71
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76
TrickStyle	Curse	Criterion Studios	72
B-Hunter	Action	Midas	52
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	68
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63
Force 21	Action-Strategy	Redstorm Entertainment	56
Martian Gothic	Action-Adventure	Creative Reality	64
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69
Sinistar Unleashed	Action	Game FX	68
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63
Slam Tilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52
Slave Zero	Action	Infogrames	61
Soldier of Fortune	3D-Action	Raven Software	69
South Park Rally	Curse	Tantalus	61
Tread Marks	3D-Action	Longbow Digital	53
Army Men - Air Tactics	Action	3DO	45
Big Brother - The Game	Perspicacitate	Lost Boys	10
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17
Disney's crazy game collection	Action	Disney Interactive	38
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28
Killer Loop	Curse	VCC	24
peep!	Perspicacitate	United Software	3
Pong	Arcade	Atari	26
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20

Simulation

- **Simulator de zbor** — z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Simulator de zbor civil** — z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Simulator de elicopter** — z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Simulator de blindate** — z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **Simulator de submarin** — z. B. Silent Hunter
- **Simulator spaţial** — z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Simulator - roboţi de luptă** — z. B. MechWarrior

Wing Commander Prophecy	Space-Action	Origin	90
Armored Fist 3	Simulator tancuri	NovaLogic	81
Comanche Gold	Simulator helicopter	NovaLogic	92
Conflict: Freespace - The Great War	Space-Action	Volition Inc.	86
Flight Simulator 2000	Simulator avion civil	Microsoft	80
Freespace 2	Space-Action	Volition Inc.	84
Gunship!	Simulator helicopter	MicroProse	85
M1 Tank Platoon 2	Simulator tancuri	MicroProse	84
MechWarrior 3	Simulator robot-luptă	Zipper Interactive	82
MiG Alley	Simulator avion	Rowan	80
Panzer Elite	Simulator tancuri	Wings Simulations	83
Red Baron 2	Simulator avion	Dynamix	86
Starlancer	Space-Action	Digital Anvil	84
Tachyon: The Fringe	Space-Action	NovaLogic	80
Total Air War	Simulator avion	Digital Image Design	87
USAF	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	80
X: Beyond the Frontier	Space-Action	Egosoft	87
X-Wing Alliance	Space-Action	Totally Games	88
Armored Fist 2	Simulator tancuri	NovaLogic	85
Combat Flight Simulator	Simulator avion	Microsoft	70
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Simulator helicopter	Razor Works	72
European Air War	Simulator avion	MicroProse	70
F-16 Aggressor	Simulator avion	General Simulations Inc.	70
F-16 Multirole Fighter	Simulator avion	NovaLogic	72
F-22 Lightning 3	Simulator avion	NovaLogic	78
F-22 Raptor	Simulator avion	NovaLogic	86
F-22 Red Sea Operations (Z)	Simulator avion	Digital Image Design	72
Falcon 4.0	Simulator avion	MicroProse	77
Flanker 2.0	Simulator avion	Eagle Dynamics	70
Fly!	Simulator avion civil	Terminal Reality	70
Flying Corps Gold	Simulator avion	Rowan	85
Flying Saucer	Simulator OZN	PostLinear	75
Heavy Gear	Simulator robot-luptă	Activision	74
Heavy Gear 2	Simulator robot-luptă	Activision	76
Jane's F-15	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	82
Joint Strike Fighter	Simulator avion	Innerloop	86

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
KA-52 Team Alligator	Simulator helicopter	Simis	78
Longbow 2	Simulator helicopter	Jane's Combat Simulations	79
MiG-29 Fulcrum	Simulator avion	NovaLogic	72
Sabre Ace	Simulator avion	Eagle Interactive	72
Starfleet Academy	Space-Action	Interplay	91
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Space-Action	Interplay	85
Starsiege	Simulator robot-luptă	Dynamix	75
AHx-1	Simulator helicopter	Pixel Multimedia	72
Apache Havoc	Simulator helicopter	Razorworks Studios	65
F/A-18 Hornet 3.0	Simulator avion	Graphic Simulations	72
F-16 Fighting Falcon	Simulator avion	Digital Integration	72
F-22 Air Dominance Fighter	Simulator avion	Digital Image Design	87
Flight Simulator 98	Simulator avion civil	Microsoft	72
Flight Unlimited 2	Simulator avion civil	Looking Glass	66
Flight Unlimited 3	Simulator avion civil	Looking Glass	60
Hangsim	Simulator avion	Wilco Publishing	55
iF/A-18 E	Simulator avion	Interactive Magic	62
Israeli Air Force	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	68
I-War	Space-Action	Particle Systems	89
I-War Special Edition	Space-Action	Particle Systems	66
Nations WWII Fighter Command	Simulator avion	Psygnosis	53
Panzer Commander	Simulator tancuri	Ultimation Inc.	69
Silent Hunter Commander Edition	Simulator submarin	Aeon Electronic Entertainment	79
Star Trek: Generations	Space-Action	MicroProse	81
Team Apache	Simulator helicopter	Simis	73
Terracide	Space-Action	Glass Ghost	69
Top Gun: Hornet's Nest	Simulator avion	Zipper Interactive	62
WWII Fighters	Simulator avion	Jane's Combat Simulations	66
Xenocrazy	Space-Action	Glass Ghost	69
X-Wing vs. TIE Fighter	Space-Action	Totally Games	63
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Space-Action	Totally Games	70
688(I) Hunter Killer	Simulator submarin	Jane's Combat Simulations	60
Aquarium	Simulator acvariu	9003inc	35
Fighter Squadron	Simulator avion	Parsoft Interactive	55
Luftwaffe Commander	Simulator avion	Eagle Interactive	41
Phoenix	Space-Action	Team 17	55
Pro Pilot	Simulator avion civil	Dynamix	58
Pro Pilot 99	Simulator avion civil	Dynamix	52
Star Trek: Starship Creator	Shuttle Costruction Kit	The Imergists	27
Stealthreaper 2020	Simulator avion	ECC International Corp.	52
Virtual Skipper	Simulator Skipper	Duran	44

Sport & Curse

- **Jocuri sportive - toate jocurile** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Simulator Formula 1** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Curse cu vehicule realiste** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Driver	Curse	Reflections Interactive	90
F1 Racing Simulation	Simulator Formula 1	Ubi Soft	95
FIFA 2000	Simulator fotbal	EA Sports	92
FIFA 99	Simulator fotbal	EA Sports	91
France 98: Football World Cup	Simulator fotbal	EA Sports	94
Grand Prix Legends	Simulator Formula 1	Papyrus	92
NBA Live 2000	Simulator basket	EA Sports	91
NBA Live 99	Simulator basket	EA Sports	93
Need for Speed 5: Porsche	Curse	Electronic Arts	90
NHL 2000	Simulator hockey	EA Sports	90
NHL 99	Simulator hockey	EA Sports	94
Racing Simulation 2	Simulator Formula 1	Ubi Soft	91
CART Precision Racing	Simulator carting	Terminal Reality	87
Colin McRae Rally	Simulator raliu	Codemasters	87
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocross	Delbus Studios	83
Euro 2000	Simulator fotbal	EA Sports	81
F1 2000	Simulator Formula 1	EA Sports	80
FIFA 98: The world cup Qualification	Simulator fotbal	EA Sports	93
GP 500	Simulator motociclete	Beam Software	83
Käfer Total	Curse	Xpiral	82
Links LS 1998 Edition	Simulator golf	Access	89
Links LS 2000	Simulator golf	Access	89
Links LS 99	Simulator golf	Access	89
Madden NFL 99	Simulator fotbal	EA Sports	83
Midtown Madness	Curse	Angel Studios	83
Motocross Madness	Simulator motocross	Rainbow Studios	87
Nice 2	Curse	Synetic	87
NBA Live 98	Simulator basket	EA Sports	90
Need for Speed 3	Curse	Electronic Arts	89
Need for Speed 4	Curse	Electronic Arts	84
NHL 98	Simulator hockey	EA Sports	93
Rally Championship Edition 2000	Simulator raliu	Magnetic Fields	86
Rally Masters - Race of Champions	Simulator raliu	Digital Illusions	80
Re-Volt	Curse	Acclaim Studios London	86
Sega Rally 2	Simulator raliu	Sega PC	80
Superbike 2000	Simulator motociclete	Milestone	87
Superbike World Championship	Simulator motociclete	Milestone	86
Supreme Snowboarding	Simulator snowboard	Housemarque	84
Tiger Woods 99	Simulator golf	EA Sports	87
Actua Ice Hockey 2	Simulator hockey	Gremlin	72
Actua Pool	Simulator billiard	Gremlin	77
Bundesliga Stars 2000	Simulator fotbal	EA Sports	78
Castrol Honda Superbike World Championship	Simulator motociclete	Teque Interactive	74
Demolition Racer	Curse	Pitbull Syndicate	71
24 Hours Le Mans	Simulator curse	Eutechnyx	74
DSF Golf 99	Simulator golf	Sierra Sports	70
F1 World Grand Prix	Simulator Formula 1	Lankhor	67
Formula 1 '97	Curse Formula 1	Bizarre Creations	85
Formula 1 99	Simulator Formula 1	Studio 33	70
Fußball International 2000	Simulator fotbal	Rage	74
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Simulator golf	Hypnos Entertainment	74
Jeff Gordon Racing	Curse	Real Sports	76
Madden NFL 2000	Simulator fotbal	EA Sports	70
Madden NFL 98	Simulator fotbal	EA Sports	87
Moto Racer 2	Curse motociclete	Delphine	79
Nice 2: Tune up (Z)	Curse	Synetic	77
NBA Basketball 2000	Simulator basket	Radical Entertainment	72
Official Formula One Racing	Simulator Formula 1	Lankhor	77
Powerpool	Simulator billiard	Data Becker	72
Redline Racer	Curse	Criterion Studios	79
Rollcage	Curse	Attention to Detail	74
Rollcage Stage 2	Curse	Psygnosis	71
Sega Worldwide Soccer PC	Simulator fotbal	Sega PC	89
Speed Busters	Curse	Ubi Soft	78
Sports Car GT	Simulator curse	Image Space Inc.	71
Super 1 Karting	Simulator carting	Interactive Entertainment	72
Tiger Woods 2000	Simulator golf	Rainbow Studios	77
TOCA 2	Simulator curse	Codemasters	79
TOCA Touring Car Championship	Simulator curse	Codemasters	85
Triple Play 98	Simulator baseball	EA Sports	87
UEFA Champions League	Simulator fotbal	Eidos	72
UEFA Champions League 99/2000	Simulator fotbal	Silicon Dreams	71
VIVA Football	Simulator fotbal	Virgin	78
V-Rally	Curse	Eden Studios	71
Actua Soccer	Simulator fotbal	Gremlin	68
Actua Soccer 2	Simulator fotbal	Gremlin	72
Actua Tennis	Simulator tenis	Gremlin	70
Andretti Racing	Simulator curse	Stormfront Studios	71

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Autobahn Raser	Curse	Davilex	60
Autobahn Raser 2	Curse	Davilex	69
Baseball Edition 2000	Simulator baseball	Interplay Sports	56
Bleifuss Rally	Curse	Milestone	81
Castrol Honda Superbike 2000	Curse	Teque Interactive	66
Clash	Curse	Accolade	69
Daytona USA Deluxe	Curse	Sega PC	62
DSF Football	Simulator fotbal	Sierra Sports	70
DSF Golf	Simulator golf	Sierra Sports	70
Ford Racing	Curse	Elite Systems	62
Formula Karts	Simulator Karting	Sega PC	74
Grand Prix 500 ccm	Simulator motociclete	Ascaron	70
Grand Touring	Simulator curse	Empire	66
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75
International Rally Championship	Simulator curse	Orange Entertainment	86
Jack Nicklaus Golf 5	Simulator golf	Eclipse	67
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Curse Formula 1	Midas Interactive	71
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63
Kick Off 98	Simulator fotbal	Anco	61
Manx TT	Curse motociclete	Sega PC	65
Microsoft Golf 1998 Edition	Simulator golf	Friendly Software	69
Microsoft Golf 99	Simulator golf	Friendly Software	62
Monster Truck Madness 2	Curse	Terminal Reality	71
Monster Trucks	Curse	Psygnosis	78
Moto Racer	Curse motociclete	Delphine	86
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55
NBA Action 98	Simulator basket	Sega Sports	80
NBA Inside Drive 2000	Simulator basket	High Voltage Software	67
Need for Speed 2	Curse	Electronic Arts	66
Need for Speed 2 Special Edition	Curse	Electronic Arts	60
NHL Championship 2000	Simulator hockey	Radical Entertainment	52
Pete Sampras Tennis 97	Simulator tenis	Codemasters	72
PGA Tour Pro	Simulator golf	EA Sports	84
Powerboat Racing	Powerboat-Curse	Promethean Designs	68
Powerslide	Curse	Ratbag	68
Pro 18 Golf	Simulator golf	Psygnosis	64
Puma Street Soccer	Simulator fotbal	Sunsoft	63
Renegade Racers	Curse	Promethean Designs	68
Sean Dundee's World Club Football	Simulator fotbal	Ubi Soft	79
Sega Touring Car Championship	Simulator curse	Sega PC	79
Sensible Soccer WM-Edition	Simulator fotbal	Sensible Software	60
Speedboat Attack	Curse	Telstar	75
Speedster	Curse	Psygnosis	61
Suzuki Alstare Extreme Racing	Curse motociclete	Criterion Studios	69
The Golf Pro	Simulator golf	Empire	76
Triple Play 99	Simulator baseball	Electronic Arts	71
UEFA Champions League 96/97	Simulator fotbal	Krisalis	88
Urlaubsraser	Curse	Davilex	68
Virtual Pool 2	Simulator billiard	VR Sports	89
VR Baseball 2000	Simulator baseball	VR Sports	65
World League Soccer 98	Simulator fotbal	Silicon Dreams	73
Actua Golf 2	Simulator golf	Gremlin	51
Actua Soccer Club Edition	Simulator fotbal	Gremlin	58
Baseball 3D 1998	Simulator baseball	WizBang! Software Productions	58
Boss Rally	Curse	Boss Game Studios	48
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36
Buggy	Curse	Gremlin	46
Deutschland Europameister 2000	Simulator fotbal	Davilex	19
DSF Football 98	Simulator fotbal	Sierra Sports	46
French Open Tennis 97	Simulator tenis	Interplay	59
Game, Net & Match	Simulator tenis	Blue Byte	55
Golden Goal 98	Simulator fotbal	Take 2	50
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58
LKW Raser	Curse	SoftLab	38
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	47
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57
Nascar Road Racing	Simulator curse	EA Sports	14
NFL Blitz	Simulator fotbal	GT Interactive	39
Pro Boarder	Simulator snowboard	EA Sports	45
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	12
Roland Garros French Open - Paris 1999	Simulator tenis	Carapace	44
Silkolene Honda Supercross GP	Simulator curse	The Dawn	42
Skispringen 2000	Sărituri ski	VCC Entertainment	34
Snow Wave Avalanche	Simulator snowboard	Midas Interactive	50
SODA Off-Road Racing	Simulator raliu	Papyrus	60
Street Luge Racing	Curse	Fusion Interactive	38
Strongman Competition	Sport	Cat Daddy Games	19
Test Drive 3	Curse	Pitbull Syndicate	67
Test Drive 4	Curse	Pitbull Syndicate	73
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43
Test Drive 5	Curse	Pitbull Syndicate	63
Test Drive 6	Simulator curse	Pitbull Syndicate	46
Test Drive Off-Road 3	Curse	Pitbull Syndicate	23
Thrust, Twist & Turn	Curse	Carts Entertainment	45
UEFA Champions League 95/96	Simulator fotbal	Philips Media	44

Strategie

- **RTS** z. B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- **Strategie de construcţie** z. B. Anno 1602, The Setflers 3, SimCity 3000
- **RTS** z. B. Commandos
- **Hexagon-/TBS** z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Simulaţie economică** z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Cărţi** z. B. Skat 3000
- **Adaptare joc de societate** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	Ensemble Studios	92
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Strategie de construcţie	Sunflowers	91
Civilization: Call to Power	TBS	Activision	91
Commandos	RTT	Pyro Studios	91
Commandos: Im Auftrag der Ehre	RTT	Pyro Studios	92
Dungeon Keeper 2	RTS	Bullfrog	90
Earth 2150	RTS	TopWare Interactive Polen	92
Earth 2150 2.0	RTS	TopWare	92
Jagged Alliance 2	TBS	Sir-Tech	90
StarCraft	RTS	Blizzard	90
The Sims	Strategie de construcţie	Maxis	90
Age of Empires	RTS	Ensemble Studios	94
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	RTS	Ensemble Studios	83
Age of Wonders	TBS	Triumph Studios	80
Alpha Centauri	TBS	Firaxis	89
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	TBS	Firaxis	85
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Strategie de construcţie	Sunflowers	86
Anstoss 2	Manager fotbal	Ascaron	88
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Manager fotbal	Ascaron	89
Anstoss 2 Gold	Manager fotbal	Ascaron	89
Anstoss 3 - Der Manager fotbal	Manager fotbal	Ascaron	86
Caesar 3	Strategie de construcţie	Impressions	83
Catan - Die erste Insel	Adaptare joc de societate	Funatics	83
Command & Conquer 2: Red Alert: Counterstrike (Z)	RTS	Westwood	90
Command & Conquer 2: Red Alert: Vergeltungsschlag (Z)	RTS	Westwood	88
Command & Conquer 3: Firestorm (Z)	RTS	Westwood	84
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	RTS	Westwood	88

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Creatures 3	Viață artificială	Cyberlife	81
Der Industriegigant Gold	Strategie de construcție	JoWood	81
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Strategie de construcție	JoWood	81
Der Verkehrsgigant	Strategie de construcție	JoWood	81
The Settlers 3	Strategie de construcție	Blue Byte	88
The Settlers 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Strategie de construcție	Blue Byte	84
The Settlers 3 - Mission CD (Z)	Strategie de construcție	Blue Byte	80
Die Völker	Strategie de construcție	JoWood	81
Die Völker Mission Pack (Z)	Strategie de construcție	JoWood	81
Diplomacy	Adaptare joc de societate	MicroProse	68
Dungeon Keeper	RTS	Bullfrog	91
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	RTS	Bullfrog	91
Grand Prix World	Simulație economică	MicroProse	80
Heroes of Might & Magic 3	TBS	3DO Studios	81
Homeworld	3D-RTS	Relic Entertainment	89
Imperium Galactica	Strategie de construcție	Digital Reality	81
Incubation	TBS	Blue Byte	92
Incubation Mission Pack (Z)	TBS	Blue Byte	92
Kicker Manager fotbal	Manager fotbal	Heart-Line	85
Kurt - Der Manager fotbal	Manager fotbal	Heart-Line	85
Lemmings Revolution	Tactică	Tarantula Studios	80
Lords of Magic	TBS	Impressions	86
Metal Fatigue	RTS	Zono	83
Panzer General 4 - Western Assault	TBS	SSI	80
Pharao	Strategie de construcție	Impressions	81
Populous 3: The Beginning	3D-RTS	Bullfrog	91
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-RTS	Bullfrog	80
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Simulație economică	Chris Sawyer	80
Shadow Company	RTT	Sinister Games	89
Star Trek: Armada	RTS	Activison	80
Star Trek: Starfleet Command	RTS	Interplay	92
StarCraft: Brood War (Z)	RTS	Blizzard	88
Total Annihilation	3D-RTS	Cavedog	84
WarCraft 2 - Battle.Net-Edition	RTS	Blizzard	72
Abomination	Strategie	Hothouse	76
Airline Tycoon	Simulație economică	Spellbound	71
Airline Tycoon: First Class (Z)	Simulație economică	Spellbound	74
Austin Powers - Operation: Trivia	Quiz	Berkeley Systems	71
Bundesliga 2000 - Der Manager fotbal	Manager fotbal	EA Sports	74
Bundesliga Manager 98	Manager fotbal	Software 2000	81
Chessmaster 7000	Șah	Mindscape	75
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	TBS	MicroProse	88
Civilization 2: Test of Time	TBS	MicroProse	79
Close Combat	RTS	Atomic Games	78
Constructor	Strategie de construcție	Studio 3	78
Dark Reign	RTS	Activision	85
Dark Reign Expansion Set (Z)	RTS	Activision	85
Demonworld	TBS	Ikarion	81
Der Industrie-Gigant	Strategie de construcție	JoWood	77
Der Korsar	Simulație economică	Microids	75
Dominion: Storm over GIFT 3	RTS	ION Storm	81
Dune 2000	RTS	Westwood	83
Dynasty General	TBS	SSI	83
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Simulație economică	Hothouse	77
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	TBS	New World Computing	79
KKND 2: Krossfire	RTS	Melbourne House	76
Knights & Merchants	Strategie de construcție	Joymania	78
Lego Rock Raiders	Strategie de construcție	Data Design Interactive	72
Lords Of Magic Special Edition	TBS	Impressions	78
Machines	3D-RTS	Acclaim Studios	77
Majesty	RTS	Cyberlore	79
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	TBS	Mythos Games	76
MechCommander	RTS	FASA Interactive	79
Myth	3D-RTS	Bungie Software	81
Myth 2: Soulblighter	3D-RTS	Bungie Software	74
Panzer General 3D	Strategie hexagon	SSI	82
Pizza Syndicate	Simulație economică	Software 2000	75
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Simulație economică	Software 2000	75
Premier Manager 99	Manager fotbal	Gremlin Interactive	77
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Strategie de construcție	Take 2	74
Rollercoaster Tycoon	Strategie de construcție	MicroProse	78
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	RTS	Enlight	77
Shogun: Total War	RTS	Creative Assembly	78
Sid Meier's Gettysburg	RTS	Firaxis	76
SimCity 3000	Strategie de construcție	Maxis	79
SimCity 3000 Deutschland	Strategie de construcție	Maxis	78
Skat 3000	Joc de cărți	CreaTeam Software	74
Street Wars	*Strategie de construcție*	*Studio 3*	77
Swing	Joc de gândire	Software 2000	75
Swing Plus	Joc de gândire	Software 2000	75
TA: Kingdoms	RTS	Cavedog	72
Thandor - Die Invasion	RTS	Planet 4	76
Theme Park World	Simulație economică	Bullfrog	75
Theocracy	RTS	Phils Laboratories	79
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-RTS	Cavedog	71
Tzar	RTS	Talonsoft	71
Urban Assault	3D-RTS	Terratools	84
Warzone 2100	3D-RTS	Pumpkin Studios	82
Worms 2	TBS	Team 17	77
Worms Armageddon	TBS	Team 17	78
X-COM 3: Apocalypse	TBS	MicroProse	86
X-COM: Interceptor	TBS	MicroProse	72
You don't know Jack	Quiz	Berkeley Systems	70
You don't know Jack 2	Quiz	Berkeley Systems	72
You don't know Jack 3	Quiz	Berkeley Systems	74
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Strategie hexagon	Empire Interactive	52
7th Legion	RTS	MicroProse	61
Akte Europa	RTS	Virtual X-Citement	76
Armor Command	3D-RTS	BMG Interactive	71
Army Men	Action-Strategy	3DO Studios	65
Army Men 2	Action-Strategy	3DO Studios	64
Army Men in Space	RTT	3DO Studios	65
Axis & Allies	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	63
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58
Battleground: Bull Run	TBS	Empire	56
Battlezone	3D-RTS	Activision	86
Beambender	Strategie	Verkosoft	58
Beasts & Bumpkins	Strategie de construcție	Electronic Arts	74
Boggle CD-ROM	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	65
Braveheart	3D-RTT	Red Lemon	61
Bundesliga 99	Manager fotbal	EA Sports	67
Chaos Gate	TBS	SSI	59
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Strategie hexagon	Havas Interactive	63
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	RTT	Microsoft	79
Cluedo	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	56
Combat Chess	Șah	Empire	80
Corp Wars	Strategie hexagon	Sierra Studios	59
Cybermercs	RTS	Lomax	63

Clasă/Titlu	Gen	Producător	Punctaj
Dark Colony	RTS	Acclaim	70
Dark Colony: Council Wars (Z)	RTS	Acclaim	65
Deadlock 2	TBS	Accolade	60
Dreamteam 97	Manager fotbal	Bletchley Group	80
DSF Manager fotbal 98	Manager fotbal	Sierra Sports	64
DSF Welt Manager fotbal	Manager fotbal	Caffeine	64
Dunkle Manöver	TBS	Trinode	71
Earth 2140	RTS	TopWare Interactive	69
Earth 2140 Mission Pack (Z)	RTS	TopWare Interactive	69
Eastern Front	Strategie hexagon	Empire	66
Emergency	RTS	TopWare Interactive	64
F1 Manager Professional	Simulație economică	Software 2000	72
Fields of Fire	RTS	Empire	53
FIFA Soccer Manager	Manager fotbal	EA Sports	62
Final Liberation	TBS	SSI	61
Fleet Command	RTT	Jane's Combat Simulation	64
Flughafen Manager	Strategie de construcție	Krisalis	76
Force Commander	RTS	LucasArts	67
Fritz 6	Șah	ChessBase	62
Gazillionaire Deluxe	TBS	Magellan Int.	59
Genetic Evolution	RTS	Egmont Interactive	55
Global Domination	3D-RTT	Psygnosis	51
Gruntz	Joc de gândire	NBG	63
Herrscher der Meere	Simulație economică	Attic	67
High Tech Start Up	Simulație economică	Montecristo	61
Imperialismus	TBS	Mindscape	88
Imperialismus 2	TBS	The Learning Company	70
Imperium Galactica	TBS	GT Interactive	56
KKND Xtreme	RTS	Melbourne House	78
Land der Hoffnung	Strategie de construcție	Innonics	60
Leisure Suit Larry's Casino	Joc de noroc	Sierra Studios	70
Leviathan: The Tone Rebellion	RTS	The Logic Factory	87
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	TBS	Impressions	73
M.A.X. 2	TBS	Interplay	71
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Joc de cărți	MicroProse	74
Mah Jongg	Joc de gândire	Data Becker	62
Marble Drop	Joc de gândire	Maxis	62
Mayday	RTS	Media Publishing	66
Metalizer	TBS	Greenwood	61
Monopoly WM-Edition	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	62
Netstorm: Islands at War	RTS	Activision	82
North vs. South	TBS	Interactive Magic	71
Outpost 2: Divided Destiny	RTS	Sierra Studios	59
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	TBS	Heliotrope	74
Pazifik Admiral	TBS	Mindscape	76
Perry Rhodan: Operation Eastside	TBS	Spellbound	67
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61
Player Manager	Manager fotbal	Anco	56
Premier Manager 97	Manager fotbal	Gremlin Interactive	76
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Joc de gândire	Hasbro Interactive	76
Railroad Tycoon 2	Strategie de construcție	Poptop Software	69
Risiko 2	TBS	MicroProse	76
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Strategie de construcție	Microids	57
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51
Rival Realms	RTS	LinkArts	74
Riverworld	Strategie de construcție	Cryo Interactive	61
RoboRumble	3D-RTT	TopWare Interactive	70
Saga	RTS	Cryo Interactive	71
Schlachten der Weltgeschichte	TBS	Talonsoft	64
Scotland Yard	Adaptare joc de societate	Ravensburger Interactive	58
Scrabble	Joc de gândire	Azur Soft	50
Shanghai Dynasty	Joc de gândire	Activision	67
Skullcaps	RTS	Ubi Soft	63
Spellcross	Adaptare joc de societate	SCI	52
Sports TV: Boxing	Simulație economică	Silverstyle	62
Star Command	TBS	GT Interactive	64
Star Trek: Birth of the Federation	TBS	MicroProse	52
Star Wars: Pit Droids	Joc de gândire	LucasArts	68
Star Wars: Rebellion	TBS	LucasArts	71
Steel Panthers 3	Strategie hexagon	SSI	58
Stratego	Adaptare joc de societate	Hasbro Interactive	60
Tiny Trails	Joc de gândire	Virtual X-Citement	70
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-RTS	Cavedog	76
Twisted Mind	Joc de gândire	Modern Games	71
Ubik	RTT	Cryo Interactive	77
UEFA Manager 2000	Manager fotbal	Bubball	66
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69
Warbreeds	*RTS*	*Red Orb*	64
Wargames	3D-RTS	MGM Interactive	69
Warhammer 40 K: Rites of War	TBS	SSI	55
Warhammer: Dark Omen	3D-RTT	Electronic Arts	73
Warlords 3: Reign of Heroes	TBS	SSG	74
Warwind 2	RTS	Mindscape	68
Western Front	Strategie hexagon	Talonsoft	52
Z Expansion Set (Z)	RTT	Bitmap Brothers	77
101st Airborne	TBS	Empire	32
Ancient Conquest	RTS	Hemming	38
Biing! 2	Simulație economică	Reline	27
Business Tycoon	Simulație economică	Stardock	36
Chartbuster	Simulație economică	Blackstar Multimedia	36
Conquest Earth	RTS	Eidos	48
Corel Chess	Șah	ARI Data	40
Deo Gratias	TBS	Cryo Interactive	41
Der Klomanager	Simulație economică	Anvil-Soft	40
Der Planer Gold	Simulație economică	Greenwood	45
Fighting Steel	Strategie	SSI	49
Final Demand	RTS	United Software	17
Galapagos	Viață artificială	Electronic Arts	50
Hattrick! Wins	Manager fotbal	Ikarion	44
Hesperian Wars	RTS	Virtual X-Citement	27
Invictus	RTS	Quicksilver	45
Malkari	TBS	Interactive Magic	31
Manhattan	Strategie de construcție	Lemon Labs	41
Moving Puzzle	Joc de gândire	Ravensburger Interactive	49
Operational Art of War	Strategie hexagon	Talonsoft	48
Pandoras Box	Joc de gândire	Microsoft	30
Pinky and the Brain	Joc de gândire	Dreamworks Interactive	39
Police Quest - SWAT 2	RTS	Sierra Studios	48
ran Trainer 3	Manager fotbal	United Software	49
Seven Years War	RTS	CDV	48
Shadow Watch	Strategie	Red Storm Entertainment	45
Soldiers at War	TBS	SSI	42
South Park - Chef's Luv Shack	Joc de gândire	Acclaim	36
Spunky	Joc de gândire	BMS Modern Games	48
Starship Soldiers	RTS	Silicon Dreams	49
Wall Street-Tycoon	Simulație economică	Lumis	16
Wet Attack	Simulație economică	CDV	52

Completaţi talonul de pe verso şi puteţi obţine unul dintre cele 35 de premii oferite de PC Games, împreună cu ...

1

Best Computers

un joc The SIMS

1. Cine este unicul distribuitor al jocurilor Westwood în România?

....

2. Cine este producătorul programului antivirus AVX?

....

3. Câte versiuni ale programului antivirus RAV, realizat de firma GeCAD există până la ora actuală?

....

4. Cine este distribuitorul jocurilor Play Station în România?

....

5. Care este cea mai bine vândută revistă de jocuri PC din Europa?

....

2

SOFTWIN



trei programe antivirus **AVX**

3

GeCAD® The Software Company



trei programe antivirus **MAIL Defender**

SONY

4



10 jocuri Play Station

5 **PC Games**



18 reviste PC Games nr. 7/octombrie

Talon de comandă sau abonament pentru revista PC Games

TALON PENTRU CONCURS

Completaţi răspunsurile la întrebările de mai jos şi expediaţi-l până la 15 septembrie, având astfel posibilitatea să câştigaţi la concursul PC Games din 20 septembrie unul din cele 35 premii puse la dispoziţia dvs.

1. Cum consideraţi acest număr al revistei PC Games?
- ❑ Excelent
- ❑ Foarte bun
- ❑ Bun
- ❑ Suficient
- ❑ Mediocru
- ❑ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?
....
....

3. Care articol(e) din acest număr v-a displăcut mai mult?
....
....

4. Ce sugestii aveţi?
....
....

5. Ce calculator folosiţi? (specificaţi marca, modelul, procesorul şi viteza în Mhz)
....
....

6. Ce calculator intenţionaţi să achiziţionaţi în viitor? (specificaţi marca, modelul, procesorul şi viteza în Mhz)
....
....
....

7. Se găseşte PC Games la chioşcul dvs. preferat?
- ❑ Da.
- ❑ Da, dar sunt puţine exemplare.
- ❑ Vânzătorul ar vrea să primească ____ exemplare.
- ❑ Nu.

8. Cât sunteţi dispus să plătiţi în plus pentru un număr PC Games care să conţină un joc full version din anii 1998-1999?
....

9. Pentru topul PC Games propuneţi următoarele jocuri:
1.
2.
3.
4.
5.

10. Ce posturi de radio ascultaţi mai des? *(răspuns multiplu)*
- ❑ Contact
- ❑ România Actualităţi
- ❑ ProFM
- ❑ Uniplus
- ❑ Delta
- ❑ Europa FM
- ❑ Radio 21
- ❑ Total
- ❑ Altul. Care?
- ❑ Post local. Care?
- ❑ Nu ascult radio

11. La ce posturi TV vă uitaţi cel mai des? *(răspuns multiplu)*
- ❑ TVR 1
- ❑ TVR 2
- ❑ PRO TV
- ❑ ANTENA 1
- ❑ PRIMA
- ❑ ACASĂ
- ❑ TELE 7 abc
- ❑ Altul. Care?
- ❑ Nu mă uit la TV

12. Ce reviste citiţi cel mai des? *(răspuns multiplu)*
- ❑ Avantaje
- ❑ Lumea femeilor
- ❑ Playboy
- ❑ ProSport Magazin
- ❑ Formula AS
- ❑ Caţavencu
- ❑ Level
- ❑ PC Magazin
- ❑ Auto Motor Sport
- ❑ Nu citesc reviste
- ❑ Auto Motor Sport
- ❑ Unica
- ❑ FHM
- ❑ Capital
- ❑ Biz
- ❑ Viva
- ❑ Chip
- ❑ PC World
- ❑ Xtreme
- ❑ Alta. Care?

13. Ce cotidiene citiţi cel mai des? *(răspuns multiplu)*
- ❑ Adevărul
- ❑ România Liberă
- ❑ Cronica Română
- ❑ Curentul
- ❑ Ziua
- ❑ Jurnalul Naţional
- ❑ Evenimentul Zilei
- ❑ Azi
- ❑ Cotidianul
- ❑ Transilvania Jurnal
- ❑ ProSport
- ❑ Gazeta Sporturilor

14. Aş dori să primesc informaţii pentru domeniul
- ❑ calculatoare
- ❑ multimedia
- ❑ jocuri PC
- ❑ console Play Station
- ❑ jocuri Play Station
- ❑ internet

TALON DE COMANDĂ SAU ABONAMENT

Doresc să comand cu acest talon următoarele:
- ❑Revista PC Games nr. 1/aprilie 2000 ------ 39.000 lei
- ❑Revista PC Games nr. 2/mai 2000 -------- 49.000 lei
- ❑Revista PC Games nr. 3/iunie 2000 ------- 59.000 lei
- ❑Revista PC Games nr. 4/iulie 2000 -------- 69.000 lei
- ❑Revista PC Games nr. 1 + 2 - ---------------- 89.000 lei
- ❑Revista PC Games nr. 1 + 2 + 3 ------------ 139.000 lei
- ❑Revista PC Games nr. 1 + 2 + 3 + 4 ------- 199.000 lei

Doresc să comand revista PC Games pentru luna:
❑august ❑septembrie ❑octombrie ❑noiembrie ❑decembrie

Doresc să mă abonez. Tipul abonamentului:
- ❑ 3 luni - 180.000 lei
- ❑ 6 luni - 350.000 lei
- ❑ 12 luni - 690.000 lei

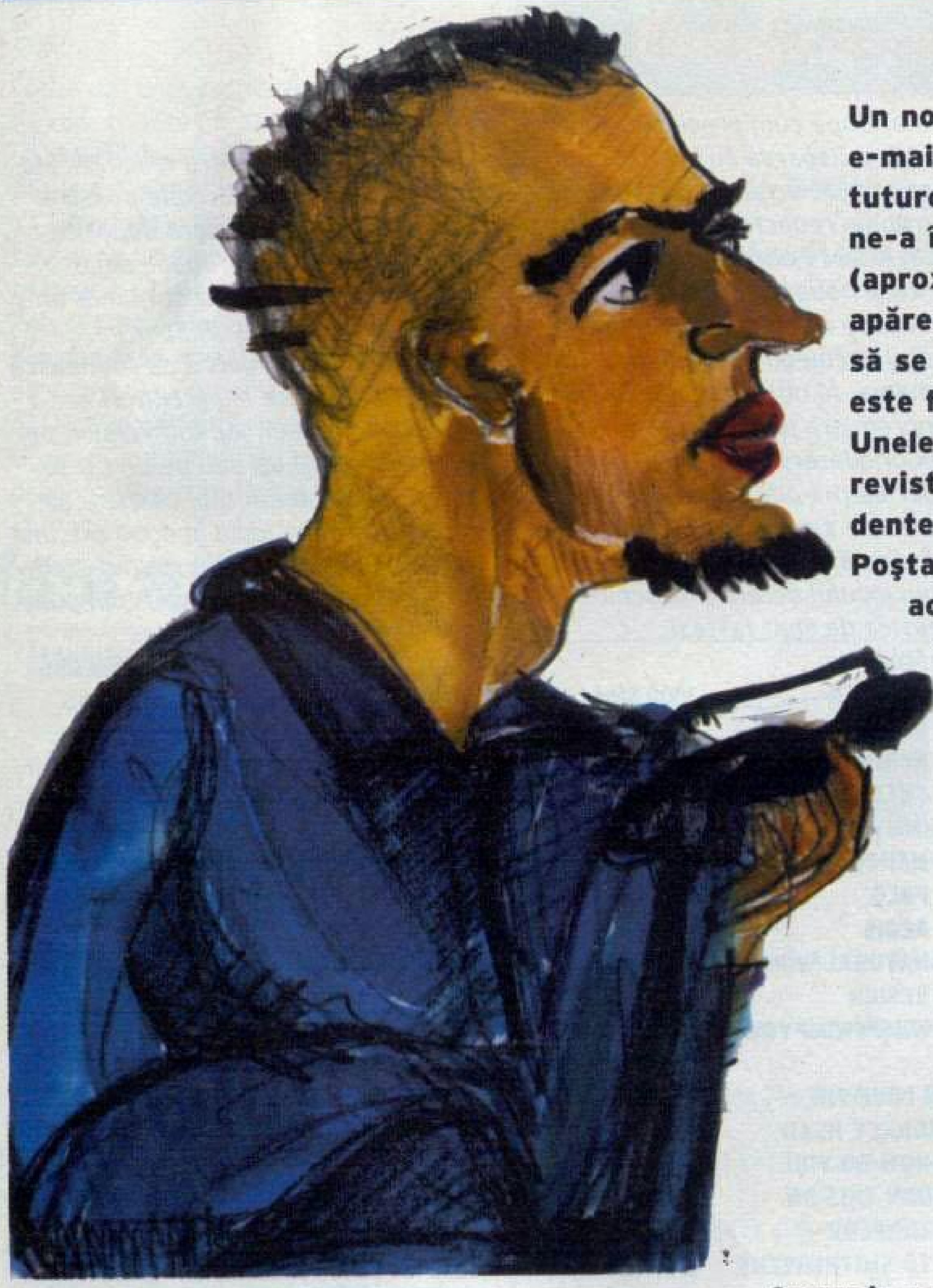
PENTRU COMENZI sunt de acord să plătesc la primirea revistei

PENTRU ABONAMENT am achitat prin mandat nr. __________ pe numele:
Paul Mork, str. Doina nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700, ORADEA, jud. BIHOR.

Numele:____________________
Prenumele:____________________
Adresa:____________________Localitatea__________Jud.________Cod poştal__________
Str.____________________Nr.______Bl.________Ap.________
Telefon________________Mobil________________
Profesia________________Pregătire: ❑ şcoală generală ❑ şcoală profesională ❑ facultate
Data naşterii________________ ❑ liceu ❑ postliceal ❑ colegiu ❑ altele

Decupaţi talonul din revistă şi trimiteţi-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games România, str. Simion Bărnuţiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, judeţul Bihor
Sunt de acord ca informaţiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.
Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.

Semnătura__________



Un nou număr al revistei noastre, multe scrisori şi multe e-mailuri primite de la cititori. Vreau să vă mulţumesc tuturor, în special lui Gavrilă Dragoş Liviu, a cărui misivă ne-a încântat pe toţi. Păcat că, din cauza întinderii sale (aprox. şapte pagini), nu o putem publica. Ideea de a apărea trimestrial cu o ediţie specială a PC Games, care să se ocupe exclusiv de o anumită categorie de jocuri, este foarte frumoasă, dar deocamdată nu e realizabilă. Unele scrisori ce se cereau publicate în numărul trecut al revistei le-am primit cu întârziere, din cauze independente de noi, cum ar fi viteza legendară cu care lucrează Poşta Română. Sper să nu vă deranjeze publicarea lor în acest număr al revistei. Mulţi dintre voi ne-aţi rugat să introducem în revistă şi un top al jocurilor oldies but goldies. Vom încerca să-l realizăm pe baza clasamentelor primite de la voi. Primul top de acest gen este al lui Răzvan Zamfir din Bucureşti.

se mai supără pe noi lumea

Alexandru Frunză

Când am văzut primul număr, am zis că apare în sfârşit o revistă ca lumea de jocuri şi pe la noi, chiar dacă hârtia avea o calitate îndoielnică. Însă din nr. 3 încolo v-aţi stricat clar. În primul rând, aţi scăzut la 150 de pagini, rămânând la acelaşi preţ. Apoi este enervant faptul că revista e o traducere. Oare nu puteţi primi articolele chiar când sunt terminate în Germania şi apoi să le traduceţi rapid? Asta până sau dacă vor fi scrise de români. A treia problemă ar fi calitatea slabă a CD-urilor. Mai bine nu puneţi nici unul şi scădeţi preţul revistei, fiindcă nimeni nu e interesat de demo-uri ale unor jocuri care au apărut de mult. Sper că veţi publica şi scrisoarea asta supărată, nu numai cele măgulitoare, cum a fost până acum.

Succes în continuare.

Salut, Alexandru!
Mulţumim pentru scrisoare, chiar dacă este un pic mai dură decât celelalte pe care le primim. Când ne-am hotărât să publicăm PC Games în România, am vrut să scoatem o revistă de o clasă diferită faţă de ce se găsea pe piaţă. Articolele sunt scrise de profesionişti şi traduse şi adaptate de profesionişti. După cum ştii, o revistă sub licenţă implică o respectare în cele esenţiale a textului original după cum şi posibilitatea unei contribuţii originale mai mult sau mai puţin substanţială. Una din preocupările noastre principale este aceea de a aduce cât mai multe date de actualitate referitoare la programatori români, soft românesc, jocuri româneşti, etc.

Am făcut efortul de a ieşi pe piaţă la opt-zece zile după ediţia germană. Astfel, în luna iulie au apărut numerele 3 şi 4, acum aveţi nr. 5, urmat de nr. 6, număr jubiliar, care va apărea la 15 septembrie. Referitor la CD-uri, observaţiile tale sunt obiective. Începând cu numărul următor, pe cele două CD-uri veţi găsi informaţii mult mai proaspete, de maxim o săptămână de la data închiderii ediţiei.

soft şi hard ca premii

Vlad Pătraşcu aka Grand Master V

Salutare, naţiune cititoare de PC Games!

Scriu aceste rânduri într-o zi caniculară, când m-am gândit că nu numai eu, ci şi PC-ul meu poate fi sufocat de cele 40 de grade Celsius aproape insuportabile. Citind ediţia din iunie, mi-am dat seama că PC Games progresează cu fiecare număr nou apărut. Ţineţi-o tot aşa! Drept sugestii, v-aş ruga ca la viitoarele concursuri să oferiţi şi premii în hardware. Un început bun este şi CD-ROM-ul 40X de la megaconcursul acestui număr. Desigur, nu neglijaţi nici partea de software, oferind în continuare şi jocuri. De asemenea, aş dori să introduceţi şi un poster în conţinutul revistei. Am observat că această doleanţă o au şi alţi cititori ai revistei. În final, am şi o întrebare: în primul număr PC Games, jocul Hitman este prezentat ca fiind dezvoltat de un producător danez, dar în altă revistă am citit că responsabilă ar fi firma românească Enter. Care este adevărul adevărat? Cam atât am avut de spus în această scrisoare. Sper să vă mai scriu şi în viitor.

Salut Vlad,
Îţi mulţumesc pentru scrisoare.

Mă bucur că apreciezi concursurile pe care le organizăm. Vom oferi şi în continuare premii, atât software, cât şi hardware. Într-adevăr, tot mai mulţi cititori ne-au rugat să introducem un poster în revistă. După cum poţi observa am reuşit să vă satisfacem doleanţa.

Jocul Hitman este într-adevăr dezvoltat de firma Eidos. Firma româneasca Enter a avut in vedere dezvoltarea unui shooter cu titlul Hitman. Acum firma Enter a renunţat la acest concept axându-se pe alt gen de jocuri. Detalii despre această firmă de soft românesc vei putea citi în interviul din numărul viitor al revistei noastre.

AoE 2 cheats

Ovidiu Roşu

Salut!

Pot să spun că revista voastră e super-cool, cea mai tare etc. Se pare că lucrurile au început să intre în normal cu data apariţiei revistei. Întrebări şi sugestii. Hârtia trebuie îmbunătăţită f. f. puţin pentru a fi perfectă. Am observat că rubrica Tips&Tricks se poate găuri şi prinde într-o mapă. V-aş ruga - şi nu numai eu - să faceţi în aşa fel încât secţiunea respectivă să nu fie încorporată în revistă, ca să o putem extrage fără să rupem revista, iar într-un număr ulterior să puneţi o mapă pentru foile cu Tips&Tricks. Vreau să trimit şi eu pentru coduri pentru această rubrică, ceea ce înseamnă că trebuie să expediez scrisoarea neapărat în Germania, nu la voi la redacţie (deşi ar fi mai aproape), deoarece timbrul este scump, iar scrisoarea se poate rătăci. Scrisoarea trebuie redactată în germană sau în engleză? Iar acum întrebările unui fan înrăit (aproape maniac) al jocului Age of Empires 2. În numărul 4 publicaţi o avanpremieră a lui The Conquerers? Va apărea AOE 3? Aveţi ceva cheat-uri pentru AOE 2, deoarece nu pot trece de misiunea a treia din campania cu Ginghis-Khan?

Salut, Ovidiu!

Mulţumesc pentru scrisoare şi pentru aprecierile tale referitoare la revistă. După cum poţi observa, scrisoarea ta a încăput în paginile revistei, deşi cu puţină întârziere. Vom încerca să facem în aşa fel încât să nu fiţi nevoiţi să rupeţi revista. După cum precizăm şi în revistă, scrisoarea cu soluţia unui joc sau cheat-uri pentru un anume joc trebuie redactată în germana sau engleză. Dacă doreşti, ne-o poţi trimite şi nouă la redacţie; de aici ne vom ocupa noi să ajungă in bune condiţii la colegii noştri din Germania. Ai observat că a apărut avanpremiera jocului The Conquerers în numărul pe iulie şi sper că ţi-a plăcut. Iar acum iată cheat-urile pentru AOE 2 care le-am găsit. După ce apeşi tasta Enter, în timpul jocului pentru a deschide fereastra de chat tastezi următoarele:

· **ROCK ON**	1000 Stone
· **LUMBERJACK**	1000 Wood
· **ROBIN HOOD**	1000 Gold
· **CHEESE STEAK JIMMY'S**	1000 Food
· **MARCO**	Reveal Map
· **POLO**	Remove Shadow
· **AEGIS**	Fast Build
· **NATURAL WONDERS**	Control Nature
· **RESIGN**	You Lose
· **WIMPYWIMPYWIMPY**	Destroy Yourself
· **I LOVE THE MONKEY HEAD**	Gives VDML
· **HOW DO YOU TURN THIS ON**	Gives a Cobra car
· **TORPEDO**	Kill Opponent
· **TO SMITHEREENS**	Gives a Saboteur
· **BLACK DEATH**	Destroy All Enemies
· **I R WINNER**	You Win

Vreţi un canal de chat pe mIRC?

Adi Butărescu

Salut, redacţie!

Pentru început, vreau să vă felicit pentru revista extraordinară pe care o faceţi. Am şi eu câteva propuneri, pentru a o face mai bună. Să nu puneţi niciodată un joc full, deoarece ocupă mult spaţiu şi orice gamer îl termină în două ore. Nişte teme, screen-savere şi winamp skin-uri ar fi binevenite. Când am cumpărat primul număr al revistei, nici nu-mi închipuiam aşa ceva. Am rămas cu gura căscată. Aţi reuşit să faceţi articole pe care alte reviste nu le puseseră nici la news. Sper că posterele o să vină mai repede, să fie A3 şi primul să fie cu Red Alert 2. Vă mai felicit o dată şi sper ca scrisoarea mea să apară în revistă. P.S. Voi aveţi vreun canal pe mIRC?

Salut, Adi!

Îţi mulţumim pentru felicitări. Mă bucur că îţi plac articolele noastre, pe care unii le consideră depăşite. După cum ai aflat probabil deja, posterul a venit. În acest număr am optat pentru Diablo 2. Sper ca posterul cu Red Alert 2 să primească suficiente voturi. Mulţi cititori ar dori să punem un joc full version pe unul dintre CD-uri sau pe un CD separat. Argumentul tău, că orice gamer va termina jocul în două ore, nu mi se pare solid, iar cu spaţiul cred că ne-am putea descurca. Vom pune şi winamp skin-uri pe CD-uri. Deocamdată nu avem un canal de mIRC. Dorim însă să ne facem nu chat sau pe mIRC sau pe site-ul nostru. Te vom anunţa în momentul în care va fi operational.

Configuraţia minimă pentru NOX

Vlad Şuşanu

Salut, PC Games!

Nici nu vă pot spune ce bucurie mi-aţi făcut. Chiar în dimineaţa în care aveam examen, am văzut revista la un chioşc. Vă daţi seama că am cumpărat-o pe loc. Iar când am deschis-o, am văzut că am şi scrisoarea publicată şi am câştigat şi un abonament pe trei luni. Acum să trecem la lucruri mai serioase. Foarte bine că aţi publicat pozele voastre. Acum ştim şi noi cu cine avem de discutat. Mulţumesc pt. datele referitoare la Diablo II. Pentru Nox ce calculator îmi trebuie? Configuraţie minimă. Dacă puneţi poster în revistă, ar fi bine să fie pe format A2. Ce puteţi să-mi spuneţi despre jocul Revenant de la Eidos? E un RPG? În cazul în care CD-ul l-am primit zgâriat, ce pot face? Credeţi că ar trebui să-mi instalez pe calculator (AMD K6II 350 MHz) Windows 2000 în loc de '98? Merg mai bine jocurile? E mai stabil 2000?

Salut, Vlad!

Sper ca şi cu publicarea acestei scrisori să-ţi facem o bucurie. Configuraţia minimă necesară pentru NOX este Windows '95/'98 sau NT 4, Intel Pentium 200 Mhz MMX, 32 MB Ram, 300 MB spaţiu pe harddisk, CD-ROM 8X placă video cu 2 MB RAM. Configuraţia recomandată este Intel Pentium II 266 Mhz, 64 Mb RAM, CD-ROM 18X. Dacă ai primit CD-ul zgâriat, te rugăm să-l

returnezi la redacţia noastră, iar noi îţi vom trimite un altul.

Windows 2000 este mai stabil dar jocurile nu merg mai bine.

Cât despre Revenant se poate spune ca este un RPG combinat cu o grămadă de acţiune, iniţial fiind considerat o clonă de Diablo. Unul din punctele atractive ale acestuia este faptul că pe măsură ce eroul câştigă experienţă, poate învăţa noi tipuri şi combinaţii de lovituri, precum şi formule magice complicate.

Vom avea lunar câte un poster

Tibi Hrihorciuc

Salut, PC Games!

Mă numesc Tibi şi am 12 ani. Pot să vă spun că am citit toate numerele PC Games apărute. Doresc să vă comunic sugestiile mele: puneţi un megaposter; măriţi numărul de pagini de la Tips&Triks. Vreau să vă spun că am un Celeron la 300 MHz, 64MB RAM, un Voodoo 3-2000 şi jocul Soldier of Fortune nu-mi merge prea bine. Pe când un joc full version? De ce micşoraţi numărul de pagini, înainte erau 165? Să mai scrieţi cheat-uri la Sims. Pe când un feedback la Daikatana? Şi nu uitaţi: PC Games rules the world!

Salut, Tibi!

Îţi mulţumesc pentru scrisoare. După cum vezi, posterul a apărut, urmând ca în viitor să satisfacem toate dorinţele cititorilor noştri. Numărul de pagini va rămâne constant, la aproximativ 150 de pagini de informaţie. Cheat-uri pentru Sims vom mai publica în momentul în care vom mai avea. După cum probabil ai observat, şi voi, cititorii, puteţi să ne trimiteţi cheat-uri pentru diferite jocuri. În numărul trecut a apărut testul la Daikatana. Feedback-ul va apărea în curând.

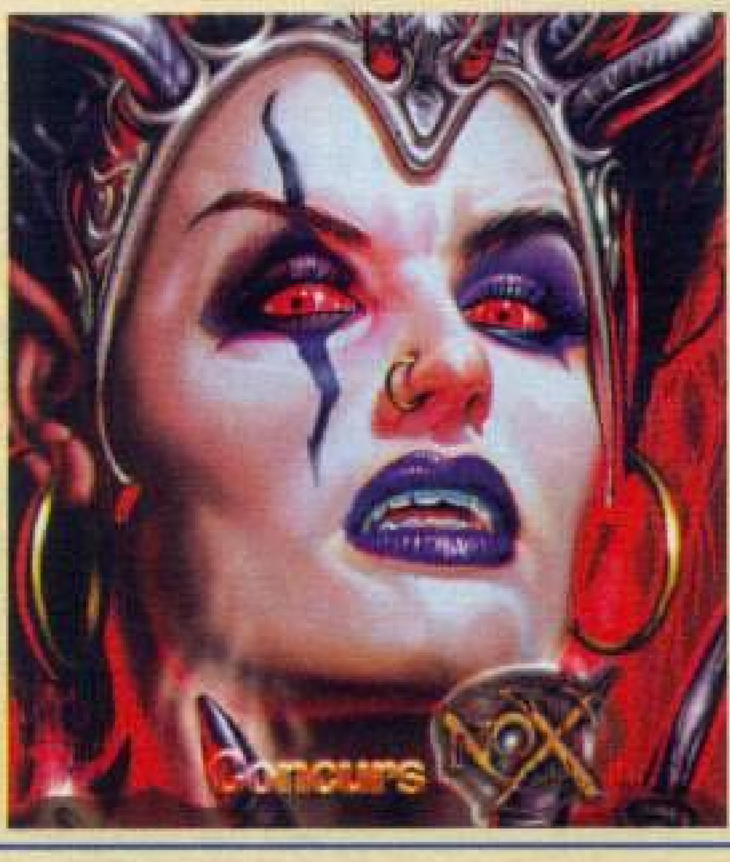
Top Nostalgic trimis redacţiei de dl. Zamfir Răzvan din Bucureşti

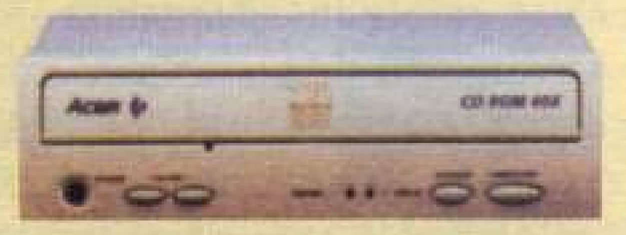
1 Indiana Jones and the Fate of Atlantis
2 Indiana Jones and the Last Crusade
3 Day of Tentacle
4 The Legend of Kyrandia 3
5 The Secret of the Monkey Island 2
6 Alone in the Dark 2
7 Sam and Max Hit the Road
8 Loom
9 Alone in the Dark 3
10 Leisure Suit Larry 6

Câştigătorii concursului din nr. 3/iunie/2000

Leu Nicolae din Galaţi

Felicitări, ai câştigat jocul NOX oferit de PC Games şi Best Computers.





Antohi Cornel Dumitru din Bucureşti

Felicitări, ai câştigat un CD-ROM Drive ACER40X oferit de PC Games şi DARER.

Stoica Ovidiu Ionuţ din Ploieşti

Lupescu Cristian din Bucureşti

Roncea Marius Andrei din Fundulea, jud. Călăraşi

Felicitări, aţi câştigat câte un program antivirus RAV oferit de PC Games şi firma GeCad.



Cele 25 de reviste PC Games au fost câştigate de:



Galbageari Eduard Eugen din Bucureşti
Ianculescu Sorin din Bucureşti
Urda Bogdan din Moisei jud. Maramureş
Caşu Ştefan din Constanţa
Simiuc Andrei Cătălin din Iaşi
Militaru Marin din Bucureşti
Nuţă Cristian din Bucureşti
Cristian Buzic din Bucureşti
Enache George din Braşov
Iancu Răzvan din Constanţa
Zanfir Florin din Bucureşti
Toma Bogdan Ionuţ din Galaţi
Manea Andrei Cezar din Constanţa
Gavrilă Dragoş Liviu din Craiova
Constantin Florin din Balş jud. Olt
Tudor Angel din Beiuş jud. Bihor
Dragomir Gabriel din Bucureşti
Bernicu Adrian din Bucureşti
Ionescu Tiberiu Cristian din Bucureşti
Gănescu Andrei din Bucureşti
Podaşcă Gabriel din Bucureşti
Zanfir Ovidiu din Piteşti
Cezar Vasile din Suceava
Nicolescu Alexandru din Ploieşti
Andronache Cosmin din Râmnicu Vâlcea

Calculatoare şi Internet românesc (II)

În numărul 3 PC Games publica un articol despre dotarea cu calculatoare şi prezenţa pe Internet a şcolilor şi firmelor româneşti. Spaţiul avut atunci la dispoziţie nu a permis atingerea unor aspecte interesante, pe care le vom prezenta în continuare.

Dacă hackerii au străpuns reţeaua, vinovat este şi administratorul serverului, care nu a luat suficiente măsuri de precauţie.

Am site pe Internet, ergo sum

Se spune că o firmă care în anul 2000 nu este prezentă pe Internet nu există. E poate mult spus, dar adevărul nu este departe. O pagină Web permite afişarea de informaţii foarte variate, de la activitatea de bază a firmei, eventuale locuri de muncă în cadrul acesteia, diverse imagini şi poveşti pentru "investitori" până la o mulţime de link-uri către firmele partenere şi formulare de comandă a produselor proprii.

Unele firme au început deja să-şi scrie adresele e-mail şi Web pe pliantele ce sunt distribuite cu mărinimie în expoziţii. Dar surpriză: vrei să afli mai multe despre firma X, tastezi repede adresa Web şi... nimic. Ori adresa nu mai există, ori pagina este în construcţie, ori s-au mutat la altă adresă, ori s-au retras din afaceri. Cine se află în spatele acestei stări de lucruri?

De cele mai multe ori aici îl găsim pe administratorul Internet al respectivei firme. A fi administrator nu presupune numai câteva cunoştinţe de HTML, Java, reţele, ci şi dorinţa şi posibilitatea de a realiza o pagină Web perfect viabilă, din toate punctele de vedere: actualizarea informaţiilor, grafică decentă, timpi reduşi de încărcare, securitatea paginii şi a serverului, în principal, rapiditatea cu care clienţii şi vizitatorii ocazionali primesc răspuns la diferite cereri ce apar.

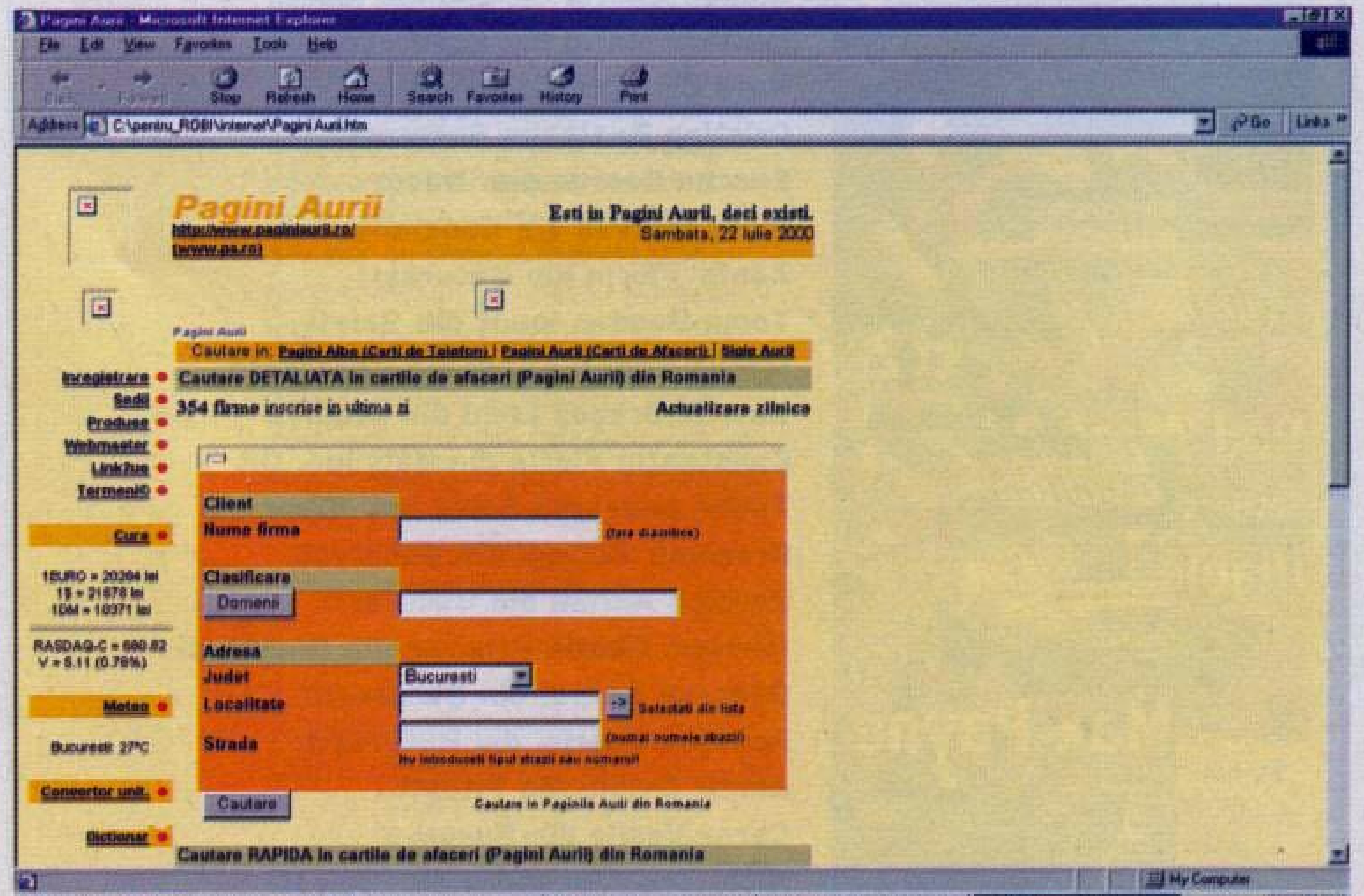
Nu chiar cetate inexpugnabilă

Am amintit de securitatea serverului. O problemă delicată, într-adevăr. S-au scris mii de articole despre securitatea reţelelor de calculatoare conectate la Internet, despre paginile de Web modificate de hackeri, despre viruşi transmişi prin e-mail sau prin programe aduse de pe diferite servere, despre baze de date şi slujbe pierdute, despre descinderi în forţă ale poliţiei (americane, evident) în apartamente situate la etajul 35 a zgârie-norilor new-yorkezi. Să ne amintim relativ recentul atac al virusului Love-Letter, care, ascuns într-un e-mail "drăgăstos", a lovit în plin sute de mii de utilizatori, provocând pagube imense. Cei care au urmărit evenimentul au citit despre arestarea presupusului autor. Ei şi? Mai sunt şi alţii care cu câteva cunoştinţe elementare de programare şi cu largul concurs al neştiinţei marii majorităţi a utilizatorilor răspândesc în reţele aproape tot ce le doreşte inima. Cel mai interesant mod de a afla informaţii sau de a ataca este de a trimite pe calculatorul victimei un virus de tip "cal troian" sau "backdoor", prin care hacker-ul va deţine în câteva minute aproape tot controlul. Programe care se închid fără motiv, ferestre de dialog care se mişcă pe ecran, mesaje mai mult sau mai puţin amuzante care apar fără cunoscutele butoane OK şi Cancel, dispariţia sau mutarea fişierelor sunt doar câteva din efectele unui astfel de atac. Cine este vinovat în cazul unui atac pe Internet? În mod evident, cel care atacă, chiar dacă atacul sau a reuşit sau nu. Este oare singurul vinovat? La prima vedere, da. Indirect, este vinovat şi administratorul serverului, dar şi utilizatorii staţiilor de lucru, care folosind diferite programe primite prin e-mail au facilitat atacul. Multe firme nu oferă prea multă libertate simplilor utilizatori. Aceştia nu au acces la toate informaţiile, la toate programele, la toate calculatoarele, au drepturi numai "Read Only" sau li se interzice aducerea şi utilizarea programelor din Internet.

Hackerul român ingenuu

Administratorii au în grijă nu numai propriul server, ci şi toate staţiile de lucru. Serverul este, de obicei, protejat de un "firewall" de care se lovesc şi se opresc atacurile intruşilor. Totul depinde de cât de bun este acest "firewall", dar nu întotdeauna el poate opri un hacker "motivat". Dacă hackerul este un "profesionist", posedă un calculator puternic şi are certitudinea că nu va fi descoperit, atunci este de neoprit. În funcţie de ce vrea, va aborda diferite tehnici de atac. Uneori se mulţumeşte numai cu citirea mesajelor e-mail ale utilizatorilor, cu modificarea paginilor Web, lăsând mesaje care să-i ateste trecerea pe acolo, dar poate fura date, şterge conturi e-mail, trimite faxuri aiurea, comandând diverse produse fără a le plăti etc.

În România atacurile hackerilor sunt relativ puţine şi nu din cauza nepriceperii acestora. Există servere care pot fi scoase din uz câteva zile cu un simplu program de tip "nuke" adus dintr-un site warez, fără a avea nici cele mai elementare cunoştinţe de



HABEO INTERNET ERGO SUM! O ediţie din Pagini Aurii care nu se epuizează niciodată.

programare. Trebuie cunoscută adresa IP a serverului şi gata. Hackerii români atacă mai mult pentru a se distra şi pentru a-şi face un nume. Ei nu urmăresc furtul de date, iar atacul lor se rezumă la modificarea aspectului paginilor Web şi la remarci sarcastice la adresa administratorului. Uneori hackerii lasă un e-mail în cazul în care administratorul are nevoie de ajutorul lor pentru restabilirea informaţiilor iniţiale...

Democraţie şi anarhie pe Internet

Un alt aspect care trebuie amintit aici ţine de calitatea programelor aduse din Internet. Dacă aceste programe sunt luate de la firmele producătoare, atunci putem fi siguri că nu vom avea probleme. Dezavantaj: programele sunt shareware, adică trebuie plătite pentru a putea fi folosite la capacitate maximă. Ce face de obicei utilizatorul român pentru a evita plata? Caută o adresă warez, votează site-ul de zece ori şi apoi este lăsat să aleagă dintr-o listă cu câteva sute de programe sau crack-uri pentru generarea key-lor de deblocare sau înregistrare. Dezavantaje: legătura merge prost datorită numărului mare de vizitatori ai site-ului pirat, programele şi crack-urile aduse pot conţine viruşi necunoscuţi sau nu se instalează din diferite motive (protecţie hardlock, lipsa unor fişiere), ori creează alte probleme (şi nu mă refer aici la cele de conştiinţă). Cel mai mare pericol îl reprezintă prezenta viruşilor din unele programe de pe Internet, puşi acolo cu sau fără intenţie, dar asta nu mai contează, când pierzi zeci sau sute de ore de muncă. Ar fi bine ca toţi utilizatorii de calculatoare conectaţi la reţeaua Internet să aibă în permanenţă câteva fişiere back-up cu ce au lucrat recent. De pe nici un calculator nu ar trebui să lipsească un program antivirus foarte nou şi care să posede opţiunea de monitorizare în background.

Poiana cibernetică a lui Iocan

O preocupare destul de nouă a utilizatorilor români este chat-ul pe Internet cu persoane pe care le cunoaşte sau nu, din acelaşi oraş şi chiar din altă ţară. Zilnic, mii de oameni merg la şcoală, serviciu sau Internet-café şi discută on-line cu prietenii lor virtuali. Fie că folosesc mIRC, ICQ, Scoop, AOL, toţi au nickname-uri, unele chiar amuzante, parole de acces, prieteni cu care se întâlnesc zi de zi şi cu care discută lucruri serioase, afaceri, flirtează, se distrează citind mesajele altora, pornesc sau aplanează conflicte, trimit poze, poezii, fac sau rup prietenii, într-un cuvânt creează o lume a lor, în care oricine este binevenit.

O altă variantă, mai diferită, a chat-ului este forumul. Pe un site, alături de alte informaţii găsiţi un loc în care va puteţi exprima părerea cu privire la un subiect propus de către moderator sau de un vizitator oarecare. Subiectele sunt diferite, vom găsi discuţii legate de politică, autoturisme, aparatură electronică, reviste, calculatoare, jocuri pe calculator, anunţuri şi chiar bârfe pe diferite teme. Şi aici apar conflicte, discuţii în contradictoriu, glume răutăcioase, dar de fiecare dată există câţiva lideri care conduc discuţia, fiind recunoscuţi ca având cea mai avizată părere.



ÎN CĂUTAREA TIMPULUI PIERDUT sau cum să te vinzi cât mai bine.

Cu banii de ziare dijmuiţi o săptămână, răsfoiţi hectare de anunţuri publicitare în presa virtuală.

Cei care doresc să discute prin e-mail despre un anume subiect se pot abona la o aşa-numită lista de discuţii, primind zilnic câteva mesaje cu părerea celorlalţi. Acest mod de discuţie este ceva mai ciudat, existând riscul de a primi câteva sute de mesaje e-mail zilnic, fapt ce poate duce la blocarea contului de poştă electronică.

Who's who

Pe site-urile româneşti se află uneori rubrici de anunţuri gratuite. Cele mai cunoscute şi, evident, citite se găsesc la www.pcnet.ro, www.infolib.ro/marketplace, www.publicitatea.ro, www.okazii.ro, www.romaniabynet.com, www.infocities.ro, www.publisite.ro şi multe altele. Veţi găsi oferte de vânzare-cumpărare, intermedieri, matrimoniale, locuri de muncă, licitaţii on-line, oferte speciale etc. Un site dedicat numai cererilor şi ofertelor de locuri de muncă este www.ejobs.ro. Cei care îşi caută o slujbă au posibilitatea de a completa un formular, fiind adăugaţi într-o bază de date. Firmele care doresc să facă angajări caută în această bază de date după anumite criterii şi îşi selectează personalul pentru interviuri. Ideea este excelentă, acest site fiind locul ideal de întâlnire a cererii şi ofertei pentru locurile de muncă.

Într-un articol viitor vom prezenta şi alte tipuri de site-uri româneşti, foarte diferite prin conţinut, dar extrem de utile în navigarea pe Internetul românesc.

a consemnat Ionuţ Ghionea



GUUDNAABND! Se poate surfa şi având mize serioase, cum ar fi găsirea unui loc de muncă.

Acest număr al revistei PC Games, nr. 5/august-septembrie a prezentat informaţii selectate din versiunile germane ale revistei din din luna august şi septembrie a.c. astfel încât actualitatea textelor să fie la zi.

PC Games nr. 6/octombrie va apare până pe 20 septembrie a.c. şi va fi editat aproape în paralel cu versiunea germană.

Vă mulţumim anticipat pentru înţelegere
Redacţia

Instantaneu

Wanted: un text comic pentru poza lunii.



EROI CA NOI Variantele mini de la E3 ale principalilor actori din jocuri pozează pentru fotografi.

Bernicu Adrian din Bucureşti este câştigătorul unui abonament pe trei luni la revista PC Games.

Dacă aveţi o idee mai bună pentru textul din imagine (dreapta), trimiteţi-ne-o prin poştă, sau mai simplu şi mai direct prin e-mail.

Adresa noastră: Redacţia PC Games, pentru: Poza lunii
Str. Simion Bărnuţiu, nr. 30, bl. PB9, ap. 3, cod 3700, ORADEA, jud. BIHOR
E-Mail: redactie@pcgames.ro
pcgames@rdsor.ro
WWW: www.pcgames.ro

Excluşi angajaţii PC Games



CHEEEEEEESE Creatorul lui Daikatana, John Romero şi designerul de nivele Stevie Case

PC Games 6/2000

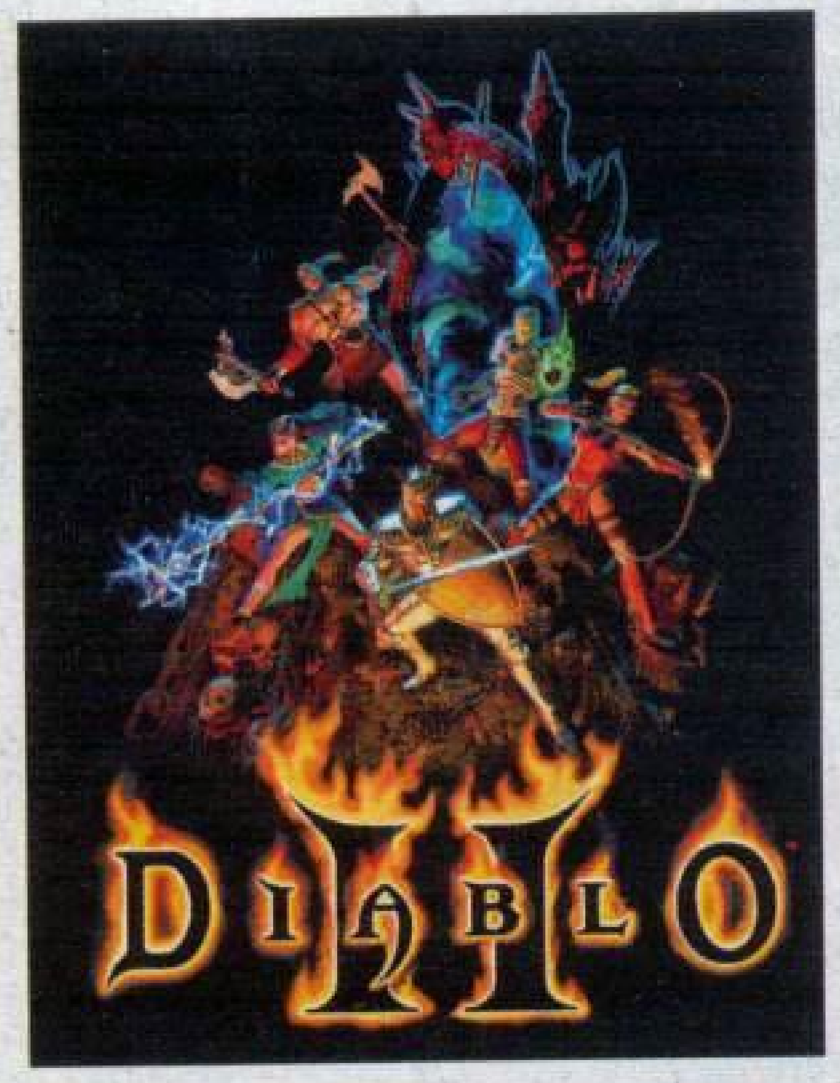
TERMEN DE APARIŢIE Ediţia specială a PC Games va apărea până la data de 20 septembrie.

Redacţia nu garantează data apariţiei. Pot apărea întârzieri datorate producătorilor care duc la modificări ale acesteia.

Următorul număr PC Games va fi un număr jubiliar cu ocazia împlinirii a opt ani de existenţă a revistei.

Diablo 2 Tips&Tricks

Găsirea unor unique items, alungarea monştrilor şi cercetarea unor catacombe pline de mistere: lumea-şi ţine respiraţia de la apariţia lui *Diablo 2*, la începutul lunii iulie. Vă vom arăta cum să scoateţi într-adevăr totul din modul multiplayer, cu ce personaje ar trebui să porniţi în lupte, cum se echipează cel mai repede un personaj şi la ce să fiţi atenţi când trataţi cu ceilalţi jucători de *Diablo 2*. În rubrica Tips&Tricks analizăm nu numai toate quest-urile, scenele şi adversarii, ci vă arătăm şi cum puteţi ajunge cu nişte trucuri simple la obţinerea victoriei în Battle.Net. Cei ce nu s-au săturat de *Diablo 2* nu au voie să scape numărul 6 al PC Games.



Grand Prix 3

Atât de real, încât Schumacher, Häkkinen & Co. s-ar putea antrena cu el: *Grand Prix 3* lasă în urmă la capitolul realitate orice alt joc de Formula 1 apărut până acum. Cuprinzătorul test PC Games aruncă o privire pătrunzătoare sub capota celui mai aşteptat joc de curse din această perioadă.

Age of Empires 2: The Conquerors

Sunteţi pregătit pentru noi aventuri? În add-on-ul celui mai popular joc de strategie în timp real al lunilor trecute, vă întâlniţi ca nobil conchistador cu Montezuma şi alţi războinici azteci sau le arătaţi duşmanilor, din postura lui Attila, ce înseamnă să fii hun. PC Games vă prezintă toate campaniile, popoarele, tehnologiile şi unităţile.

The Sims - Livin' Large

Aţi terminat deja toate carierele din Sims? Aţi folosit toate tipurile de mobilă şi de comunităţi? Atunci precis vă bucuraţi de Livin' Large, add-on-ul pentru simulaţia de succes de la Maxis. PC Games îi prezintă pe noii carierişti şi aruncă o privire asupra noilor features de la Sims.



PROGNOZA VREMII Sunteţi la fel de rapid pe ploaie ca "zeul ploii", Schumacher?



CARTEA JUNGLEI În add-on-ul de la AOE 2 străbateţi noi regiuni ale lumii.



EXPERIMENT DE FAMILIE Mulţumită Livin' Large, puteţi să vă mutaţi acum în Sims chiar şi într-o cetate.